AGB-AA2P-NEU6

GAME BOY ADVANCE™

SUPER MARIO WORLD™
SUPER MARIO ADVANCE 2™

INSTRUCTION BOOKLET
SPIELANLEITUNG
MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING
MANUAL DE INSTRUCCIONES
MANUALE DI ISTRUZIONI

Art.-Nr. 1520784 M - 06.04/Ing. [0404/EU6/AGB]

This seal is your assurance that Nintendo has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Product.

Original Nintendo Seal of Quality™

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez une console de jeu, des cartouches ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.

IMPORTANT: Please carefully read the separate Consumer Information and Precautions booklet included with this product before using your Game Boy Advance™ Game Pak, or accessory. The booklet also contains important warranty and hotline information.

WICHTIG: Bitte lies die beiliegenden Verbraucherinformationen und Warnhinweise sehr sorgfältig durch, bevor du deinen Game Boy Advance™, dein Spielmodul oder Zubehör in Betrieb nimmst. Dieses Heft enthält wichtige Informationen zur Garantieleistung und zur Nintendo Konsumentenberatung.

IMPORTANT : Lisez attentivement les Informations Consommateurs et les Précautions d'Emploi incluses avec ce produit avant toute utilisation de votre Game Boy Advance™, d'une cartouche de jeu, ou d'un accessoire. Ce livret contient également des informations sur la garantie et sur le Service Consommateurs.

BELANGRIJK: lees, voordat u de Game Boy Advance™, de spelcassette of het accessoire gebruikt, aandachtig de apart bijgesloten consumenteninformatie en voorzorgmaatregelen door. Deze handleiding bevat belangrijke informatie met betrekking tot de garantie en de Nintendo helpdesk.

IMPORTANTE: lee con atención el manual de precauciones e información al consumidor que se incluye con este producto antes de utilizar la consola, un cartucho o un accesorio Nintendo®. El manual también contiene información importante sobre la garantía y la línea de atención al cliente.

IMPORTANTE: Prima di utilizzare il Game Boy Advance™, le cassette di gioco o gli accessori, leggere attentamente il Libretto di Avvertenze e Precauzioni per i Consumatori accluso. Il libretto contiene anche importanti indicazioni sulla garanzia, l'assistenza e il servizio informazioni.

VIKTIGT: Innan du använder Game Boy Advance™, spelkassetter eller tillbehör bör du läsa igenom medföljande konsument- och säkerhetsinformation noga. Broschyren innehåller även viktig information om garantin samt telefonsupport.

VIGTIGT: Læs venligst det medfølgende hæfte om Kundevejledning og Sikkerhedsregler nøje, inden du tager din Game Boy Advance™, spillekassette eller dit tilbehør i brug. Dette hæfte indeholder også vigtig information om garanti, samt oplysninger om vores hotline.

TÄRKEÄÄ: Lue huolellisesti tuotteen mukana toimitettu kuluttajatietoa ja varoituksia sisältävä opas ennen Game Boy Advance™, pelikasetin tai lisävarusteen käyttöä. Oppaassa on tärkeää tietoa teknisestä tuesta.

VIKTIG: Vennligst les nøye gjennom den separate brosjyren Forbrukerinformasjon og forholdsregler som leveres sammen med dette produktet, før du tar Game Boy Advance™, Game Pak eller tilbehøret i bruk. Brosjyren omfatter også viktig informasjon om telefonhjelp.

Thank you for selecting the SUPER MARIO WORLD™: SUPER MARIO ADVANCE 2™ Game Pak for the Nintendo® Game Boy Advance™ System.

Merci d'avoir choisi le jeu SUPER MARIO WORLD™: SUPER MARIO ADVANCE 2™ pour le système de jeu Nintendo® Game Boy Advance™.

Please read this instruction booklet thoroughly to ensure maximum enjoyment of your new game. Always save this book for future reference.

Wir schlagen vor, dass du dir diese Spielanleitung gründlich durchliest, damit du an deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe dir dieses Heft für späteres Nachschlagen auf.

Nous vous conseillons de lire attentivement le mode d'emploi avant de commencer à jouer afin de profiter pleinement de votre nouveau jeu! Gardez ensuite le manuel pour vous y référer plus tard.

Lees deze handleiding goed door om zoveel mogelijk plezier van dit spel te hebben en bewaar hem ook om er later iets in op te zoeken.

Por favor, lee detenidamente este manual de instrucciones para disfrutar al máximo de tu nuevo juego. Guarda este manual para futuras consultas.

Leggi attentamente questo manuale di istruzioni per poter trarre il massimo divertimento dal tuo nuovo gioco. Successivamente conservalo per consultazioni future.

Läs noga igenom instruktionerna innan du börjar spela och spara häftet för framtida bruk.

Læs venligst den medfølgende folder for at sikre dig, at du behandler dit nye spil korrekt. Gem folderen til senere brug.

Lue nämä käyttöohjeet huolellisesti, niin nautit pelistäsi varmasti. Säästä vihkonen vastaisuuden varalle.

Vennligst les instruksjonen nøye for å oppnå full utnytelse av spillet. Ta vare på boken til senere bruk.

TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD. / TM ET ® SONT DES MARQUES DE NINTENDO CO., LTD.
ALL RIGHTS, INCLUDING THE COPYRIGHTS OF GAME, SCENARIO, MUSIC AND PROGRAM, RESERVED BY NINTENDO. / TOUS DROITS, Y COMPRIS LES COPYRIGHTS DU JEU, DU SCENARIO, DE LA MUSIQUE ET DU PROGRAMME, RESERVES PAR NINTENDO.
© 1983 – 2002, 2001 NINTENDO.
© 2002 NINTENDO.

CONTENTS / SOMMAIRE

English 4
Deutsch 24
Français 44
Nederlands 64
Español 84
Italiano 104

CONTENTS

Super Mario World™

Vacation in Dinosaur Land	4
Controls	5
Getting Started	6
Game Rules	6
Special Plumber Powers	10
Tips and Tricks	21

- Super Mario World is a one-player game.
- Mario Bros. Battle is for two to four players.
- Mario Bros. Classic is for one to four players.

Mario Bros.™

Game Select	15
Controls	16
Mario Bros. Battle Getting Started	17
Playing the Game	18
Game Screen	19
Using the Garbage Can	20
Mario Bros. Classic Playing the Game	20

Shared Controls

SELECT + START + A Button + B Button
- Press all of these at the same time to reset the game.

SELECT + L Button
- Press SELECT and the L Button at the same time to turn off **Sleep Mode.**

SELECT + R Button
- Press SELECT and the R Button at the same time to turn your game system's liquid-crystal display off and activate an energy saving **Sleep Mode**.
  You can turn **Sleep Mode** on at any time, but it will not prevent your game system from turning off if the batteries run out.

SUPER MARIO WORLD

Vacation in Dinosaur Land

Mario, Luigi, and Princess Peach have travelled to Yoshi's Island in Dinosaur Land for a well-deserved vacation. Shortly after arriving, however, Princess Toadstool disappears!

Now the Mario brothers must team up with Yoshi to free the princess and the other dinosaurs. As they begin a whole new adventure.

Controls

L Button
- Press ◄, ►, ▲ or ▼ after pressing the L Button to view more of the world map.
- Check the entire world map.
- Shift the board to the right on the **Results Screen.**

These controls may differ depending on game progress.

Control Pad
- Press ◄ and ► to move left and right.
- Press ▲ to enter doors.
- Use ▲, ▼, ◄ and ► to move across the map.
- Make menu selections.

R Button
- Spin jump.
- Jump off Yoshi's back.
- Switch between Mario and Luigi on the **Map Screen.**
- Shift the board to the left on the **Results Screen.**

These controls may differ depending on game progress.

START
- Pause mid-game.
  (You can save on the **Pause Screen.**)
- Confirm menu selections.

A Button
- Swim or jump.
- Descend slowly with the Cape.
- Fly with Yoshi.
- Confirm menu selections.

SELECT
- Use reserve items.
- Switch between the **Map** and **Results Screens.**
- Make menu selections.

B Button
- Speed up or carry items.
- Spin with the Cape.
- Control flight with the Cape.
- Punch while hanging from wire fences.
- Make Yoshi eat and/or spit out enemies.
- Throw fireballs.
- Cancel menu selections.

Getting Started

1 Select a Game!

Insert the Game Pak into the Game Boy Advance™ and turn the power ON. Select SINGLE PLAYER on the **Title Screen** and press START to move to the **Game Select Screen**. Select SUPER MARIO WORLD and press the A Button to confirm. Press START or the A Button again to move to the **Language Select Screen.** Choose the appropriate language by pressing ▲ and ▼ on the + Control Pad and press the A Button to confirm.

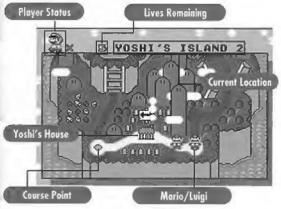
2 Select a File

- On the **File Select Screen,** choose one of three data files and begin a game.
- Select ERASE A FILE when you want to erase a saved file.

Press SELECT, START, L, R, A, and the B Buttons at the same time when turning the power ON to display the **Initialisation Screen** (ERASE ALL SAVED DATA?). Select YES and confirm your choice to erase all saved game data and reset the game. Be careful! Once game data is erased, it cannot be restored.

Game Rules

1 Viewing a Map



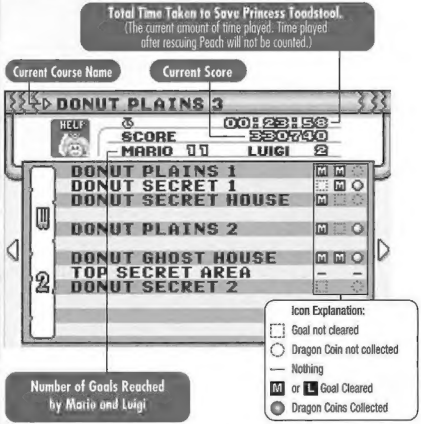
The game begins at Yoshi's House, at first you can only move to the left or right. To open up new paths leading to additional course points and maps, you need to clear levels. That's how the game works! To move Mario or Luigi across the map, use the + Control Pad. To view the entire map, press the L Button, and then use the + Control Pad to scroll around. Press the L Button again to return to the normal **Map Screen.**

After the Donut Plains, there are many red course points – these contain hidden goals or keyholes. If you can find these secret locations, new roads will open up. Try your best to discover them all!

Press the R Button to switch between Mario and Luigi.

2 Viewing the Results Screen

- Press SELECT on the **Map Screen** to display the **Results Screen.**



- The **Results Screen** is linked to the **Map Screen,** so your progress is continuously recorded. You can check on goal and Dragon Coin status whenever you like.

As you move to a new area, the map name, number of goals, and number of Dragon Coins are displayed.

If a course has two goal icons displayed, that course has a hidden goal.

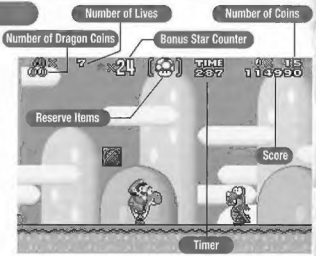
If you clear a goal with Mario, an M is displayed. If you clear one with Luigi, an L appears.

The Dragon Coins collected icon only appears if you collect five or more Dragon Coins on that stage.

- At the beginning of the game, the **Results Screen** only displays information on the first world, but as you move on to new areas, the **Results Screen** will include new pages.

3 Viewing the Action Screen

When you move Mario or Luigi to a course point, press the A Button to enter and start the level. Once you manoeuvre Mario or Luigi safely to the end of the level, that level is checked off as cleared. If you've cleared a course, you can replay it as many times as you like. (Castles and Fortresses cannot be replayed.) However if you're replaying a course that you've already cleared, you can return to the **Map Screen** at any time. Press START to bring up the **Pause Screen**, then select BACK to quit the level.



4 Coin Information

You can increase the number of lives you have by collecting coins on the levels.

- Normal coins: Collect 100 to receive an extra life.
- Dragon Coins: Collect 5 or more on a single course to receive an extra life.

(Dragon Coins may also be included in the normal coin count total.)

5 Reserve Items

Hitting the blocks that are placed throughout levels will cause power-up items to appear. If you are already in a powered-up condition when you pick up a new power-up item, the first item you grabbed will be placed in reserve and displayed at the top of the screen. If you take damage and lose the power, don't worry – the power-up item in reserve will automatically drop down for your use. You can also press SELECT to use a reserve item whenever you like.

Super Mushroom

Fire Flower

Cape Feather

6 Additional Items and Blocks

You'll find lots of items besides the Super Mushroom, Fire Flower, and Cape Feather.

Starmen
Receive temporary invulnerability when you snag these friendly stars.

Jump Blocks
These blocks help Mario bounce along and sometimes drop items.

Prize Blocks
Hit these from underneath to receive a coin or an item.

Yoshi's Eggs
The contents of eggs are guaranteed to satisfy. Yoshi sometimes drops eggs, too.

P-Switches
Step on these to transform blocks into coins for a few moments.

Rotating Bocks
Hit these blocks to make them spin for a fixed amount of time.

3-Up Moons
These celestial bodies grant you three extra lives.

Message Blocks
Receive helpful Tourist Tips from these conveniently located blocks.

Grab Blocks
You can carry and throw these blocks.

Trampolines
Jump on these with the right timing to do a super high jump.

Berries
Feed Yoshi enough berries, and he'll give you an egg.

Bonus Blocks
Hit one of these after collecting 30 or more coins to receive a 1-Up Mushroom.

Yoshi's Wings
If you get these while you're riding Yoshi, you'll be able to fly.

Power Balloons
Grab these to swell up and drift through the air for a limited amount of time.

7 Midway Gates and Goals

- Midway Gates mark the midpoints of each course. Once you break the tape, the gate becomes your new starting point if you lose a life before reaching the end of a level. Mario and Luigi power up when they reach a midway gate.
- The goals at the end of levels are huge, and the finish tape moves! The higher the tape is when you break it, the more Bonus Stars you'll earn. If you finish a level on Yoshi's back, you'll start the next level still astride your dinosaur companion.

8 Bonus Game

If you earn 100 Bonus Stars, you get to play a BONUS GAME! Hit spinning Item Blocks from underneath to stop their rotation. Try to line up the same items in rows to earn 1-Up Mushrooms. You'll get one 1-Up Mushroom for each row of matching items.

1-Up Mushroom

Each of these mushrooms gives you one extra life.

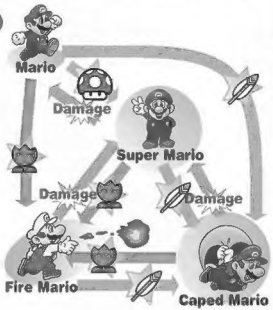
9 All About Saving

When you want to take a break or save your game, press START to bring up the **Pause Screen**. On this screen you can choose to CONTINUE (without saving), SAVE AND CONTINUE, or SAVE AND QUIT, or go BACK (from **Action Screen** to **Map Screen**). You can reach the **Pause Screen** from either the **Map Screen** or the **Action Screen**.

Special Plumber Powers

1 Powering Up the Mario Bros.

Snag special items to transform into three powered-up versions of Mario and Luigi. Once you've changed into one of these three forms, taking damage will only return you to a previous state instead of costing you a life.



*If you get a Fire Flower or Cape Feather when in super form, you'll power up and get a Super Mushroom in reserve.

*If you're in fire form and have a Cape Feather in reserve, or in caped form with a Fire Flower in reserve, you can take out your reserve item and switch forms at will.

2 Basic Actions

Run

Hold the B Button down while moving with the + Control Pad to run. Dashing will let you run across one-block gaps.

Jump

The longer you hold down the A Button, the higher you jump. If you jump off an enemy, you'll go even farther.

Crouch

Press ▼ on the + Control Pad to crouch.

Spin Jump

Turn Mario or Luigi into a spinning top by pressing the R Button. It doesn't carry you as high as a standard jump, but it wreaks havoc on enemies. If you perform a Spin Jump as Super Mario or Super Luigi, you can break blocks, too.

Carrying Items

Press and hold the B Button to pick up and carry items that you touch. You can carry only one item at a time.

Throw Items

Throw items up by pressing ▲ on the + Control Pad and releasing the B Button at the same time. If you want to place an item at your feet, press ▼ and release the B Button simultaneously.

Swim

Press either the A or R Button repeatedly to swim.

Hold Items while Swimming

Press and hold the B Button to carry items while swimming.

Jump Out of the Water

Press ▲ on the + Control Pad and either the A or R Button to jump out of water.

3 Entering Pipes

Pipes in the Ground

Press ▼ on the + Control Pad to enter pipes on the ground.

Pipes in the Ceiling

Press ▲ on the + Control Pad while jumping to enter pipes on the ceiling.

Get Vertical

When you see a triangular block at the base of a pipe, dash by holding down the B Button to run straight up the pipe.

Jump with Yoshi

While astride your dino buddy, jump onto triangular blocks and press the A Button to jump incredibly high.

4 Overcoming Obstacles

Punch

Press ▲ on the ✦ Control Pad to climb up fences. While on fences, press the B Button to punch enemies off of the opposite side. If you come down on an enemy from above, you can kick it off!

Revolving Fence Doors

Climb onto fence doors and then punch them with the B Button to spin them around.

Climb Ropes and Vines

Climb up by pressing ▲ on the ✦ Control Pad. Move up and down with ▼ or ▲.

Slide Down Slopes

When you come to a slope, press ▼ on the ✦ Control Pad, and you'll shoot down like a toboggan. Once you reach the bottom, you'll stop sliding and be vulnerable to attack.

5 Basic Ways to Defeat Enemies

Stomp on Foes

Jumping up and landing on enemies is the easiest way to defeat enemies. There are some enemies that you can't jump on, so be careful!

Knock Foes Off Blocks

If you see an enemy standing on a block, hit the block from underneath to topple your foe!

Hurl Fireballs

As Fire Mario or Fire Luigi, press the B Button to throw fireballs at your opponents. Enemies hit with fire become coins. Of course, some foes are immune to flames.

Kick Shells

Release the B Button when you're carrying a shell and you'll drop-kick it, sending it spinning across the screen.

6 Controlling a Caped Mario Brother

Defeat Enemies with the Cape

When caped, press the B Button to spin around rapidly. With this you'll knock out opponents and break blocks in a blur.

Take to the Skies

Accelerate

Press and hold the B Button while running until Mario or Luigi sticks out his arms.

Jump

While holding down the B Button, press the A Button to jump!

Quick Ascent

Now use the ✦ Control Pad to steer. Don't forget to hold down the A and B Buttons.

Open the Cape

At any time during your ascent, you can open the Cape by releasing the A Button. The Cape will open automatically when you reach the highest point of your jump. (Don't let go of the B Button!)

Flying

While continuing to hold down the B Button, use the ✦ Control Pad to ascend and descend. If you press the ✦ Control Pad in the direction you're flying you'll descend. To ascend, press the ✦ Control Pad in the opposite direction. Press and release the ✦ Control Pad with good timing, and you can actually climb higher than you started.

Slow Descent

Hit the brakes and slow your descent by pressing and holding down the A Button. To continue descending at normal speed, release the A Button.

If you strike an enemy while your Cape is open, you'll power down, but you won't lose a life.

Fast Dive

Dive rapidly by holding the B Button while pressing in the direction you're flying on the ✦ Control Pad.

If you slam into the ground from a fast dive, you can cause the earth to shake from the impact. This can shake up (and even wipe out) any nearby enemies!

Body Press

Use the ✦ Control Pad while holding the B Button to steer your way down onto an enemy and smash 'em into the ground.

7 Your Pal Yoshi

When you first meet Yoshi, just go right up and jump onto his back. The basic controls for riding Yoshi are the same as for controlling Mario and Luigi.

Run and Jump

Press the B Button with the + Control Pad to make Yoshi run, and press the A Button to make him jump. If your Mario brother is caped, Yoshi ascends and glides when he jumps.

Eat Items

Yoshi eats berries or enemies when you press the B Button. If you press ▲ on the + Control Pad at the same time as the B Button, Yoshi will eat items that are a little higher than his head. Just run into berries at mouth level, and Yoshi automatically starts eating.

Spit Fire

Yoshi can't swallow Koopa shells or other hard things right away, so press the B Button again, and he'll spit out whatever is in his mouth. If it's a red shell, he'll spit out fireballs.

Kick Up Sand Clouds

If Yoshi has a yellow shell in his mouth, he'll form sand clouds every time he jumps onto the ground. These sand clouds will topple enemies.

Fly

When Yoshi holds a blue shell in his mouth, he sprouts wings! Repeatedly press the A Button to flap his wings and soar skyward.

- Yoshi can swallow almost any object that he keeps in his mouth long enough. When Yoshi swallows a shell, he'll lose the powers that the shell bestowed.
- You won't take damage or power down if you run into an enemy while on Yoshi's back, but you will fall off and Yoshi will run away. If you get knocked off Yoshi, track him down as quickly as possible to prevent him from getting lost.

8 The Legend of the Coloured Yoshis

Somewhere in Dinosaur Land, you might just run across hidden Yoshis of three different colours. If you're lucky enough to find them, you'll discover that they're just little dinos. You'll have to feed them five enemies to make them grow into adult Yoshis. You can carry little Yoshis in your hands with the B Button.

Red Yoshis

These little hotheads can spit out fireballs regardless of the coloured shells they have in their mouths.

Blue Yoshis

It doesn't matter what colour shell they eat – once Blue Yoshis have shells in their mouths, they can fly for a set period of time.

Yellow Yoshis

As long as they have shells in their mouths – any shells will do – sand clouds surround Yellow Yoshis when they jump.

9 Luigi Lore

On the **Map Screen**, press the R Button to switch to Mario's younger brother, Luigi.

- Luigi's a stronger jumper than Mario is, but he's also a bit slower.
- Caped Luigi's air speed is not quite as high as Caped Mario's.
- Luigi's fireballs bounce higher than Mario's do.
- With Luigi riding him, Yoshi can immediately spit out enemies instead of swallowing them.

Before Beginning

One to four people can play Mario Bros. Classic, while two, three, or four players can go head-to-head in Mario Bros. Battle.

Mario Bros. Classic

- If you are playing single-player Mario Bros. Classic game, you need only one Game Pak.

- If you are playing Mario Bros. Classic with two or more people, you will need the correct number of Game Link cables and a Game Pak for each player.

Mario Bros. Battle

- To play Mario Bros. Battle, you need the correct number of Game Boy Advance Game Link cables and either a single Game Pak or a Game Pak for each player.

- **Playing with multiple Game Paks means there will be no load time.**
- **Game play is identical in both Single-Pak and Multi-Pak Mario Bros. Battle.**

*You can use this Game Pak together with SUPER MARIO ADVANCE™ (Super Mario Bros. 2 / Mario Bros.).

Controls

L Button
- Move the screen up and down (depending on Mario's location).

Control Pad
- Move with ◄ and ►.
- Press ▼ to duck.
- Press and hold ▼ to build up energy for a power jump.

R Button
- Dash.

A Button
- Jump.

B Button
- Pick up items or rival players.
- Dash.

START
- Pause.
- Begin playing.

Getting Started

1 Single-Pak

Player 1

(The player with the Game Pak)

- Insert the Game Pak into your Game Boy Advance and turn the Power Switch ON.
- From the **Title Screen**, select MULTIPLAYER and press START. The game system will then check the cable connections.
- After this is completed, press START when instructed to on-screen.
- Next, select the game LEVEL and set the FIREBALL and HANDICAP options (the number of coins each player has at the start of a game). Use ▲ and ▼ to select a menu item and ◄ and ► to change the settings.
- Player one must press the A Button to send the game settings to the other players' game systems.

*Mario runs across the game screens while game data is being loaded. The loading process is finished when Mario reaches the right-hand side of the screen.

*When playing with Game Boy Advance Game Link cables, turn all game system Power Switches OFF before inserting the cables. For more information on linking with the Game Boy Advance Game Link cables, see chapter "Playing Multi Game Pak play, 1 Game Pak play".

Other Players

- While Player 1's game system is checking the cable connections, the GAME BOY logo will appear on all other connected game systems.
- After Player 1 presses START, a flashing NINTENDO logo appears on all other connected game systems. This signals that game data is being loaded.

Each player's Mario appears on-screen while the game is loading. The Mario you see is the colour of the Mario you will control in-game.

If an ERROR message appears, turn all of the Power Switches OFF, check the cable connections, and begin the game setup again.

2 Multi-Pak Battle

Multi-Pak game play is the same as Single-Pak game play, but there are no load times.

Player 1

(The player with the small purple connector inserted into his or her game system.)

- Insert the Game Pak into the Game Boy Advance and turn the Power Switch ON.
- On the **Title Screen**, select MULTIPLAYER and press START to bring up the **Multiplayer Screen**.
- Press START again to bring up the **Game Select Screen**. Choose BATTLE on this screen.
- Now, select the game LEVEL and set the FIREBALL and HANDICAP options (the number of coins each player has at the start of a game).
- Press ▲ or ▼ to select a menu item and ◄ or ► to change the settings.
- When you press the A Button, a different-coloured Mario will appear for each player. Press START to begin the game.

Other Players

- After turning your game systems ON, choose MULTIPLAYER on the **Title Screen.** The other players will then wait while Player 1 sets the game up.
- After Player 1 presses START, a different-coloured Mario will be displayed for each player. Press START to begin the game.

When playing Multi-Pak Link, make sure all of the Power Switches are turned OFF before inserting the Game Boy Advance Game Link cable or cables.

Playing the Game

1 Winning

Grab the Coins!

- The first player to collect five coins wins.
- A coin comes out of one of the pipes at the top of the game screen each time an enemy character is defeated. To flip enemies over, jump up and hit the floor beneath them. Once they're on their backs, kick them off the screen to get rid of them.
- If all players but one are knocked out before 5 coins are collected, then the last player standing is the winner.

2 Mario Moves

- If you bump your rivals from underneath, they'll be stunned and unable to move for a few seconds.
- If you've been stunned, press the A Button repeatedly to recover.
- Jump on top of a rival Mario and press the B Button to pick him up. Press the B Button again to throw the other player at enemies or even into the garbage can.
- If someone picks you up, press ◄ or ► repeatedly to escape.
- You can jump up and hit the bottom of the POW Block to stun all of your rivals at once. Pick up and carry the POW Block by jumping on top of it and pressing the B Button.

Game Screen

1 Check the Game Screen

Game Play

The number of coins collected by each player is displayed during game play.

- If you press START during game play and choose START OVER, the game will begin again from round one.

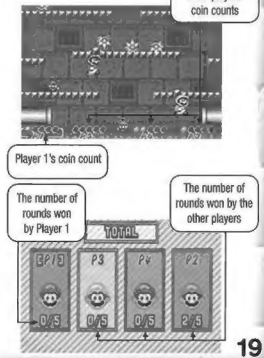
After a Round

YOU WIN or YOU LOSE appears after each round.

Total Results

The total number of victories for each player appears between rounds.

- Press START on this screen to begin the next battle.
- The first player to win five rounds wins the game.



2 Enemy Profiles

Spinys These are the first enemies you'll meet. You just flip them over and then kick them off the screen. Be careful, though – they'll get back up after a few seconds, and they'll be faster than before.

Fireballs If your timing is good, you'll be able to hit the floor beneath them just as they land to put them out of action.

Freezys If you don't knock this guy out quick, he'll freeze the floors and send you sliding away.

Fighter Flies Fighter Flies can be stunned only when they land on the floor. Good timing is essential to getting rid of these flying pests.

Crabs Crabs are pretty tough customers, so you'll need to bump them twice to stun them. They're a lot faster than the Spinys, too.

Using the Garbage Can

1 How It Works and How It Helps

When you are playing Two-Player VS., a garbage can rests on the bottom level in the game. Use it well, for it can sometimes be the key to victory

- If you pick up your rival and carry him or her to the garbage can, the lid will open and you can throw that player inside. It will automatically close and keep that opponent out of action for a while.
- If you're in the garbage can, you'll have to wait a few seconds until the lid opens again. When it opens, jump out and rejoin the game.
- Being trapped in the garbage gives your rivals a chance to grab some coins, but you'll receive a special item that might help you turn the tables on them!
- If your opponent is standing on top of the can and you're trapped inside, use the Super Jump to knock him or her off and escape.
- You will receive a random item when you jump or are thrown into the garbage can.

*The garbage can holds four different types of items. One of these, the egg, contains one of three additional items. You never know what you'll get, so don't forget the garbage can when planning your game strategy.

Mario Bros. Classic

Playing the Game

1 Single Player

- Insert the Game Pak into your Game Boy Advance game system and turn the Power Switch ON. Select SINGLE PLAYER on the **Title Screen** and press START to move to the **Game Select Screen**. Select MARIO BROS., then press the A Button or START to confirm your choice.
- Bump the enemies from below to tip them over. Once they've been flipped, kick them off the screen and out of the game. Defeat all of the enemies to clear that level.

2 Playing with Two to Four Players

Player 1

(The player with the small, purple connector inserted into his or her game system)

- Insert the Game Pak into the Game Boy Advance and turn the Power Switch ON.
- Select MULTIPLAYER and press START.
- Press START on the **Title Screen** to move to the **Game Select Screen**. Select CLASSIC, and then press the A Button or START to confirm.
- A different-coloured Mario appears for each player on the **Title Screen**. Press START to begin the game.

Other Players

- Turn all Power Switches ON and select MULTIPLAYER.
- Once player one presses START, each player's Mario appears on his or her game screen. The Mario you see is the colour of the Mario you will control in-game.

When playing with two or more players, cooperation is important to clearing stages.

***This game requires multiple Game Paks. When playing with two or more players, you will need one Game Pak per player. You can also use Super Mario Advance Game Paks.**

Tips and Tricks

Super Mario World

Search Out Secret Keyholes!

Red course points indicate levels that have additional goals or hidden keyholes. Keys are generally near the hidden keyholes, so grab the key and unlock the secret door. If you're riding Yoshi, he'll carry the key in his mouth.

Switch Palace

A Switch Palace is located on the summit of a mountain near Yoshi's House. Jump on the big switch here, and all Dotted-Line Blocks will change into Exclamation-Point Blocks, making it much easier to clear levels. There are other Switch Palaces elsewhere in Dinosaur Land. Do your best to find them all.

Star Road

Good things await if you can find the Star Road and solve its mystery!

Playing Multi Game Pak play, 1 Game Pak play

THIS GAME PAK INCLUDES A MULTI-PLAYER MODE WHICH REQUIRES A GAME BOY ADVANCE GAME LINK™ CABLE.

Necessary Equipment

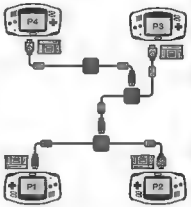
Game Boy Advance systems: ..... **One per player**
Game Paks – Multi Game Pak play: ..... **One per player**
– 1 Game Pak play: ..... **One Game Pak**
Game Boy Advance Game Link cables: ..... **Two players: One cable**
..... **Three players: Two cables**
..... **Four players: Three cables**

Linking Instructions

Multi Game Pak play:

1. Make sure that the Power Switches on all of the game systems are turned OFF, then insert the Game Paks into the individual Game Pak slots.
2. Connect the Game Link cables and plug them into the External Extension Connector (EXT) on each of the game systems.
3. Turn the Power Switch on each game system ON.
4. Now, follow the instructions for Multi Game Pak play.

- When playing with only two or three players, do not connect any game systems that will not be used
- The player who plugs the small, purple connector into his or her Game Boy Advance will be Player 1.



Game Boy Advance and Game Boy Advance Game Link cable

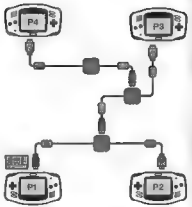
Consult the diagram when connecting Game Link cables to Game Boy Advance systems. (Note that the small connector is purple and the large connector is gray.)

1 Game Pak play:

1. Make sure that the Power Switches on all of the game systems are turned OFF, then insert the Game Pak into Player 1's Game Pak slot.
2. Connect the Game Link cables.
3. Making sure to insert the small purple connector into Player 1's game system and the large gray connectors into the other game systems, insert the Game Link cables into the External Extension Connectors (EXT).
4. Turn each system's Power Switch ON.
5. Now, follow the instructions for 1 Game Pak play.

- When playing with only two or three players, do not connect any game systems that will not be used.

Consult the diagram when connecting Game Link cables to Game Boy Advance systems. (Note that the Game Pak and the small, purple connector go into Player 1's game system.)



Game Boy Advance and Game Boy Advance Game Link cable

Troubleshooting

You may be unable to transfer game data or you may experience malfunctions in any of the following situations:

- When you are using any cables other than Game Boy Advance Game Link cables.
- When any Game Link cable is not fully inserted into any game system.
- When any Game Link cable is removed during the transfer of data.
- When more than four Game Boy Advance game systems are linked
- When any Game Link cable is incorrectly connected to any game system.
- When the Game Pak is inserted into any system other than Player 1's Game Boy Advance (1 Game Pak play).

INHALT

Super Mario World™

Urlaub im Dinosaurierland	24
Steuerung	25
Zu Beginn	26
Spielregeln	26
Kluge Klempner-Techniken	30
Tipps und Tricks	41

Mario Bros.™

Spielauswahl	35
Steuerung	36
Mario Bros. Battle	
Battle-Modus starten	37
Battle-Modus spielen	38
Spielbildschirm	39
Über die Nützlichkeit von Mülltonnen	40
Mario Bros. Cassic	
Und so läuft's	40

- Super Mario World ist ein Spiel für einen Spieler.
- Mario Bros. Battle ist ein Spiel für zwei bis vier Spieler.
- Mario Bros. Classic ist ein Spiel für einen bis vier Spieler.

Allgemeine Hinweise zur Steuerung

SELECT + START + A-Knopf + B-Knopf
- Drücke alles gleichzeitig, um das Spiel neu zu starten.

SELECT + L-Taste
- Drücke gleichzeitig SELECT und die L-Taste, um den **Standby-Modus** zu beenden.

SELECT + R-Taste
- Drücke gleichzeitig SELECT und die R-Taste, um den Bildschirm zu deaktivieren und den energiesparenden **Standby-Modus** einzuschalten.
Der **Standby-Modus** kann jederzeit aktiviert werden. Doch wenn die Batterien zu Neige gehen, wird sich das Gerät auch im **Standby-Modus** ausschalten.

SUPER MARIO WORLD

Urlaub im Dinosaurierland

Mario, Luigi und Prinzessin Peach sind zur Yoshi-Insel im Dinosaurierland gereist, um dort ihren wohlverdienten Urlaub zu machen. Mysteriöserweise ist die Prinzessin kurz nach ihrer Landung verschwunden!

Mario und Luigi verbrüdern sich mit Yoshi und versuchen nun gemeinsam, die Prinzessin und die ebenfalls verschwundenen Dinos zu retten. Auf in ein völlig neues Abenteuer!

Steuerung

L-Taste
- Drücke ▲, ▼, ◄ oder ► nach Drücken der L-Taste, um auf der Landkarte zu scrollen.
- Betrachte die gesamte Landkarte.
- Schwenke zur rechten Seite der Erfolgstabelle.

Diese Aktionen sind je nach Spielstand möglicherweise nicht anzuwählen.

Steuerkreuz
- Drücke ◄ oder ►, um dich in die entsprechende Richtung zu bewegen.
- Drücke ▲, um Türen zu öffnen.
- Betrachte einzelne Gebiete auf der Karte, indem du ▲, ▼, ◄ oder ► drückst.
- Trifft eine Auswahl im Menü.

R-Taste
- Führe einen Drehsprung aus.
- Steige von Yoshi ab.
- Wechsle auf der Landkarte zwischen Mario mit Luigi.
- Schwenke zur linken Seite der Erfolgstabelle.

Diese Aktionen sind je nach Spielstand möglicherweise nicht anzuwählen.

START
- Pausiere das Spiel.
(Du kannst im **Pausenmenü** auch abspeichern.)
- Bestätige deine Auswahl im Menü.

A
- Schwimme oder springe.
- Gleite langsam mit dem Cape zu Boden.
- Fliege mit Yoshi.
- Bestätige eine Auswahl im Menü.

SELECT
- Nutze ein Reserve-Item.
- Wechsle zwischen der Landkarte und der Erfolgstabelle.
- Trifft eine Auswahl im Menü.

B
- Beschleunige oder trage ein Item.
- Drehe dich mit dem Cape.
- Beeinflusse deinen Flug mit dem Cape.
- Boxe, während du am Zaun kletterst.
- Lass Yoshi einen Gegner fressen und/oder ausspucken.
- Schieße mit Feuerbällen.
- Widerrufe eine Auswahl.

Zu Beginn

1 Spielauswahl

Stecke das Spielmodul in deinen Game Boy Advance™ und schalte ihn ein (ON). Wähle SINGLE PLAYER auf dem **Titelbildschirm** und drücke START, um zum **Auswahl-Menü** (CHOOSE A GAME) zu gelangen. Wähle SUPER MARIO WORLD an und drücke den A-Knopf zur Bestätigung deiner Wahl. Drücke den A-Knopf noch einmal, um das **Sprachauswahl-Menü** (CHOOSE A LANGUAGE) aufzurufen, wähle die entsprechende Sprache mit Hilfe des + Steuerkreuzes an und bestätige deine Wahl durch Drücken des A-Knopfs.

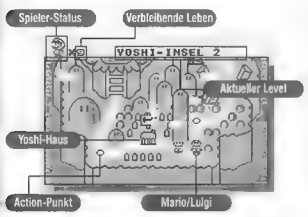
2 Dateiauswahl

- Wähle einen der drei Speicherplätze aus.
- Willst du eine Datei löschen, dann wähle DATEI LÖSCHEN.

Wenn du alle Spielstände auf einmal löschen möchtest, halte beim Einschalten SELECT, START, die L- und R-Tasten und A- und B-Knöpfe gleichzeitig gedrückt. So rufst du den **Reset-Bildschirm** auf (ERASE ALL SAVED DATA?). Wähle dort YES (Ja) und bestätige deine Wahl durch Drücken des A-Knopfs, um alle gespeicherten Daten zu löschen. Aber bedenke, dass einmal gelöschte Daten unwiderruflich verloren sind!!!

Spielregeln

1 Die Landkarte



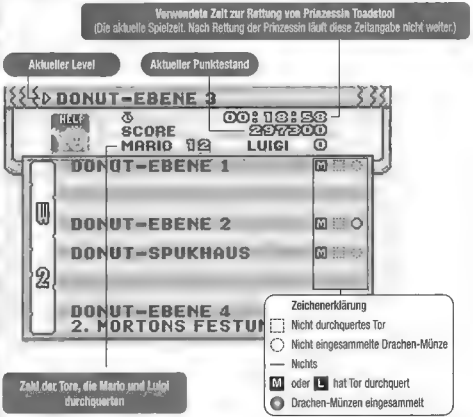
Das Spiel startet im Yoshi-Haus und du kannst nur nach links oder rechts gehen. Neue Wege, die zu weiteren Action-Punkten und Gebieten führen, eröffnen sich dir, wenn du die Level erfolgreich absolvierst. Tja, so läuft das eben. Bewege Mario oder Luigi mit Hilfe des + Steuerkreuzes. Die gesamte Karte kannst du betrachten, indem du die L-Taste drückst und bediene dann das + Steuerkreuz, um die einzelnen Gebiete zu sehen. Drücke abermals die L-Taste, um zur normalen Ansicht zurückzukehren.

Nach den Donut-Ebenen wirst du viele rote Action-Punkte ausmachen - in diesen Leveln befinden sich versteckte Zieltore oder Schlüssellöcher. Wenn du die geheimen Ausgänge findest, werden sich neue Wege auftun, die du dir nicht entgehen lassen solltest!

Drücke die R-Taste, um zwischen Mario oder Luigi zu wechseln.

2 Die Erfolgstabelle

- Drücke SELECT auf der Landkarte, um die Ergebnisse einzublenden.



- Dein Voranschreiten auf der Landkarte wird umgehend in die Erfolgstabelle übertragen. So kannst du jederzeit in der Tabelle nachprüfen, ob du alle Drachen-Münzen oder Tore eines Levels gefunden hast.

Der Name des neuen Gebietes, das du betrittst, und die Anzahl der Tore und Drachen-Münzen wird immer aktuell angezeigt.

Erscheinen zu einem Level zwei Tor-Zeichen, heißt das, dieser Level hat einen Geheimausgang.

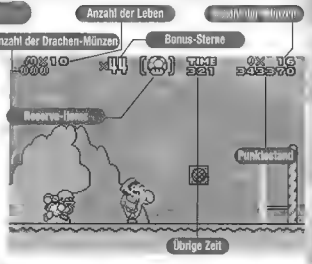
M zeigt an, dass der Level von Mario beendet wurde. Entsprechend steht ein L für Luigi.

Das Zeichen für Drachen-Münzen erscheint erst dann, wenn in dem Level fünf oder mehr Drachen-Münzen gesammelt wurden.

- Zu Beginn des Spiels werden in der Erfolgstabelle nur Fortschritte in Welt 1 angegeben. Sobald du neue Gebiete der Yoshi-Insel betrittst, werden der Tabelle neue Seiten hinzugefügt.

3 Die Action-Szene

Führe Mario oder Luigi zu einem Action-Punkt auf der Landkarte und drücke dann den A-Knopf, um den Level zu betreten - und Action! Sobald du einen Klempnergesellen sicher durch den Level gebracht hast und das Tor durchschritten hast, wird dieser Level als erfolgreich beendet markiert. Einen Level, den du einmal erfolgreich absolviert hast, kannst du immer wieder betreten (Ausnahme: Festungen und Burg). Einen bereits absolvierten Level kannst du jederzeit abbrechen, um zur Landkarte zurückzukehren. Drücke einfach nur START, um das **Pausenmenü** aufzurufen und wahle dann ZURÜCK.



4 Wissenswertes über Münzen

Du kannst die Anzahl deiner Leben erhöhen, indem du Münzen sammelst.

- Normale Münzen. Sammle 100 Stück von ihnen, um ein Extra-Leben zu erhalten.
- Drachen-Münzen. Sammle fünf oder mehr von ihnen innerhalb eines Levels, um ein Extra-Leben zu erhalten

(Drachen-Münzen werden teilweise auch zu der Gesamtzahl der normalen Münzen mitgezählt.)

5 [illegible]

In manchen Blöcken, die man anstoßen kann, befinden sich Items, die Mario oder Luigi mehr Kraft verleihen – sogenannte Power-Items. Hast du bereits ein solches Item eingesetzt und du findest ein weiteres, dann werden die beiden ausgetauscht und das erste Item, das du gefunden hast, wird zum Reserve-Item und erscheint in der Box am oberen Bildschirmrand. Also, nur keine Bange, sobald du Schaden erleidest, fällt das Reserve-Item automatisch herunter und du kannst dich wieder stärken. Wenn du SELECT drückst, kannst du das Reserve-Item aber auch jederzeit in einer Action-Szene herunterfallen lassen.

Superpilz

Cape-Feder

Feuerblume

6 Zusätzliche Items und Blöcke

Es gibt noch viele andere nützliche Items neben dem Superpilz, der Feuerblume und der Cape-Feder.

Super-Stern
Dieser freundliche Stern macht dich für eine kurze Zeitspanne unbesiegbar.

Notenblock
Dieser Block gibt nach, wenn man auf ihn springt. Manchmal enthält er auch ein Item.

Fragezeichenblock
Stoße diesen Block von unten an, um ein Item oder Münzen zu erhalten.

Yoshi-Ei
Dann verbirgt sich immer etwas Nützliches! Yoshi selbst legt auch ab und zu eines!

P-Schalter
Tritt darauf, um Blöcke in Münzen zu verwandeln oder umgekehrt.

Rotierender Block
Berühre diesen Block und er robert für eine bestimmte Zeitspanne.

3-UP-Mond
Dieser himmelskörper spendiert drei Extra-Leben.

Info-Block
Hier bekommst du wertvolle Tipps und Ratschläge zur Erkundung des Urlaubsgebiets.

Nimm mit-Block
Diesen Block kannst du mitnehmen oder werfen.

Trampolin
Mit dem richtigen Timing vollführst du Supersprünge.

Beere
Füttere Yoshi mit diesen Beeren, damit er ein Ei für dich legt.

Bonus-Block
Hast du in einem Level 30 oder mehr Münzen gesammelt, dann springe an diesen Block und du erhältst einen 1-UP-Pilz.

Yoshi-Flügel
Findest du diese Flügel, während du auf Yoshi reitest, dann fliegst du an einen geheimen Ort.

Power-Ballon
Schnapp dir den Ballon und pumpe dich damit auf, um eine Zeit lang durch die Luft zu schweben.

7 [illegible]

- Mitteltore markieren die Mitte eines Levels. Durchbrichst du die Stange, beginnst du von dort erneut den Level, falls du vor dem Ziel ausscheidest. Mario und Luigi werden groß, wenn sie zum ersten Mal das Mitteltor passieren.
- Die Tore am Ende eines Levels sind recht hoch und die Stange, die du durchbrechen musst, bewegt sich! Je höher die Stange steht, wenn du sie durchbrichst, desto mehr Bonus-Sterne erhältst du. Wenn du übrigens das Ziellor auf dem Rücken deines Freundes Yoshi durchschreitest, dann startet ihr den nächsten Level gemeinsam.

8 Bonus-Spiel

Sobald du 100 Bonus-Sterne gesammelt hast, darfst du am Bonus-Spiel (BONUS GAME) teilnehmen. Springe von unten an einen rotierenden Item-Block, damit er eines der drei Items anzeigt. Es müssen drei gleiche Items in einer Reihe stehen, damit du jeweils einen 1-UP-Pilz erhältst.

1-UP-Pilz

Ein solcher Pilz verhilft dir zu einem Extra-Leben.

9 Das Speichern

Wenn du eine Verschnaufpause machen und/oder dein Spiel speichern möchtest, drücke START, um das **Pausenmenü** aufzurufen. Folgende Optionen stehen dir dort zur Auswahl: FORTSETZEN, SPEICHERN & WEITER, SPEICHERN & BEENDEN oder ZURÜCK (zur Landkarte). Du kannst das **Pausenmenü** sowohl auf der Landkarte als auch in einer Action-Szene aufrufen.

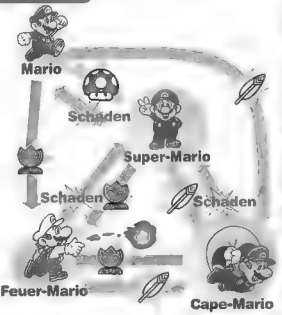
Kluge Klempner-Techniken

1 So bekommen die Klempner-Brüder mehr Power

Schnapp dir ein Power-Item und verhilf einem der Klempner-Brüder zu einer speziellen Fähigkeit. Ist ein Power-Item eingesetzt, verwandelt sich dein Held bei der Berührung mit einem Gegner nur in den vorherigen Zustand zurück und verliert nicht gleich ein Leben.

*Erhältst du in der Super-Form eine Feuerblume oder eine Cape-Feder, wird dieses Item sofort eingesetzt und der Superpilz erscheint als Reserve-Item in der Box.

*Hast du eine Feuerblume eingesetzt und eine Cape-Feder in Reserve oder umgekehrt, kannst du jederzeit die Items miteinander tauschen und deine Fähigkeiten ändern, indem du SELECT drückst.



2 Grundtechniken

Rennen

Halte den B-Knopf gedrückt, während du gleichzeitig das + Steuerkreuz bedienst, um loszusprinten. Mit dieser Geschwindigkeit kannst du über Lücken springen, die einen Block weit sind.

Springen

Je länger du den A-Knopf gedrückt hältst, desto höher springst du. Springst du dabei auf einen Gegner, gelangst du sogar noch höher

Ducken

Drücke ▼ auf dem + Steuerkreuz, um dich zu ducken.

Dreh-Sprung

Mario oder Luigi führen einen Dreh-Sprung aus, wenn du die R-Taste drückst. Dieser Sprung ist zwar nicht sehr hoch, aber er bereitet deinen Gegnern üble Kopfschmerzen. Als Super-Mario/Luigi kannst du damit auch Blöcke zerbrechen.

Tragen von Gegenständen

Du kannst einen Gegenstand aufnehmen und tragen, indem du den B-Knopf gedrückt hältst, während du ihn berührst – aber nie mehr als einen!

Werfen von Gegenständen

Drücke ▲ auf dem + Steuerkreuz und lass gleichzeitig den B-Knopf los, um einen Gegenstand nach oben zu werfen. Du kannst einen Gegenstand auch einfach auf den Boden legen, indem du ▼ auf dem + Steuerkreuz drückst und gleichzeitig den B-Knopf loslässt.

Schwimmen

Drücke wiederholt den A-Knopf oder die R-Taste, um zu schwimmen

Halten von Gegenständen unter Wasser

Drücke und halte den B-Knopf gedrückt, um während des Schwimmens einen Gegenstand festzuhalten.

Aus dem Wasser springen

Springe aus dem Wasser, indem du ▲ auf dem + Steuerkreuz und gleichzeitig den A-Knopf oder die R-Taste drückst.

3 Das Klempner-Fahrrad

Röhre am Boden

Drücke ▼ auf dem + Steuerkreuz, um in eine Röhre am Boden zu schlüpfen.

Röhre an der Decke

Springe nach oben und drücke dabei ▲ auf dem + Steuerkreuz, um in eine Röhre an der Decke zu gelangen.

Röhrenklettern

Laufst du auf einen dreieckigen Block, der an manchen Röhren platziert ist, indem du den B-Knopf gedrückt hältst, bist du schnell genug, um an der Röhre empor zu laufen.

Springen mit Yoshi

Solange du auf Yoshi reitest, kannst du auf diese dreieckigen Blöcke springen und dich durch Drücken des A-Knopfes unglaublich hoch katapultieren lassen.

4 Im [illegible] der Gegner

Zäune

Springe an einen Zaun, indem du den B-Knopf drückst und drucke dann ▲ auf dem ✣ Steuerkreuz, um dich daran festzuhalten. Gegner auf der gegenüberliegenden Seite des Zauns kannst du wegboxen, indem du den B-Knopf druckst. Und kletterst du von oben auf einen Gegner herab, kannst du ihn so auch vom Zaun stoßen!

Seile und Lianen

Erklettere sie, indem du hoch springst und ▲ auf dem ✣ Steuerkreuz drückst. Drücke ▼ oder ▲ auf dem ✣ Steuerkreuz, wenn du auf einem Seil rauf- oder runterklettern möchtest

Drehtüren

Klettere zu einer Drehtür im Zaun und drücke dann den B-Knopf, damit sie sich dreht und du so auf die andere Seite des Zauns gelangst.

Abhänge

Kommst du an einen Abhang, nutze die Gelegenheit und rutsche herunter, denn im Rutschen kannst du Gegner, die sich dort befinden, ganz lässig wegstoßen, ohne Schaden zu erleiden. Drücke einfach ▼ auf dem ✣ Steuerkreuz, um auf deinem Hosenboden herunterzurutschen.

5 Der [illegible] der Gegnerbegegnung

Stampfen

Die einfachste Methode, einen Gegner auszuknocken, ist auf ihn draufzuspringen. Leider gibt es ein paar Gegner, die man so nicht berühren sollte.

Feuerbälle

Drücke als Feuer-Mario/Luigi den B-Knopf, um mit Feuerbällen auf Gegner zu schießen. Gegner, die damit getroffen werden, hinterlassen Münzen. Natürlich sind manche Gegner immun gegen Feuer!

[illegible]

Steht ein Gegner auf einem Block, kannst du ihn von unten wegstoßen, indem du gegen den Block springst, auf dem er steht.

Panzer kicken

Trägst du einen Panzer, kannst du ihn loslassen, indem du den B-Knopf loslässt. Er schießt dann wirbelnd in die Richtung, in die du ihn weggekickt hast und wirft die Gegner reihenweise aus dem Spiel.

6 Das Cape

Besiegen von Gegnern mit dem Cape

Drehe dich mit dem Cape im Kreis und fege die Gegner aus dem Weg, indem du den B-Knopf drückst. Auf diese Weise kannst du auch Blöcke zerschmettern.

Auf in die Lüfte

Beschleunigen

Drücke und halte den B-Knopf während du rennst so lange gedruckt, bis dein Klempnergeselle die Arme ausbreitet.

Abheben

Bediene jetzt das ✣ Steuerkreuz, um zu steuern, aber vergiss dabei nicht, den A- und B-Knopf gedrückt zu halten.

Fliegen

Halte in der Luft weiterhin den B-Knopf gedrückt und bediene das ✣ Steuerkreuz, um entweder weiter hochzusteigen oder zu sinken, je nach Belieben. Wenn du das ✣ Steuerkreuz in die Richtung deiner Flugbahn drückst, beginnst du zu sinken. Um hochzusteigen, musst du das ✣ Steuerkreuz in die entgegengesetzte Richtung drücken. Du kannst sogar noch höher steigen, wenn du mit dem richtigen Timing das ✣ Steuerkreuz drückst und wieder loslässt.

Sturzflug

Lege einen rasend schnellen Sturzflug hin, indem du das ✣ Steuerkreuz in Flugrichtung drückst und gleichzeitig den B-Knopf gedrückt hältst.

Krachst du im Sturzflug auf den Boden, dann bebt die Erde. Gegner, die sich in der Nähe deines Landeortes aufhalten, werden dann ordentlich durchgeschuttelt (vielleicht sogar besiegt).

Springen

Halte den B-Knopf weiterhin gedrückt und drücke den A-Knopf, um in die Luft zu springen

[illegible]

Während des Abhebens in die Luft kannst du nun jederzeit das Cape öffnen, indem du den A-Knopf loslässt. Das Cape öffnet sich übrigens automatisch, sobald du dich am höchsten Punkt deines Fluges befindest. (Lass aber nicht den B-Knopf los!)

Weiche Landung

Bremse deinen Sinkflug ab, indem du den A-Knopf gedrückt hältst. Lass' den A-Knopf los, wenn du mit normaler Geschwindigkeit absinken möchtest.

Wenn du mit geöffnetem Cape mit einem Gegner zusammentriffst, verliert du zwar deinen Schwung, aber kein Leben.

Bauchlandung

Steuere mit dem ✣ Steuerkreuz im Sinkflug, während du den B-Knopf gedrückt hältst, auf einen Gegner zu, um ihn mit einem Bauchplatscher in Grund und Boden zu stampfen.

7 Yoshi, dein Freund und Helfer

Keine Angst vor deiner ersten Begegnung mit Yoshi. Gehe einfach auf ihn zu und hüpfe auf seinen Rücken. Du steuerst Yoshi genauso wie Mario bzw. Luigi.

Laufen und Springen

halte den B-Knopf gedrückt, während du gleichzeitig das + Steuerkreuz bedienst, um mit Yoshi loszusprinten und drücke den A-Knopf, um mit ihm zu springen. Trägt Yoshis Reiter ein Cape, gleitet er mitsamt Reiter hoch in die Luft, wenn er springt.

Beschleunigen + B | Springen A | Absteigen R

Sandwolken machen

Mit einem gelben Panzer im Maul kann Yoshi Sandwolken stieben lassen, sobald er nach einem Sprung wieder auf dem Boden aufkommt. Diese Sandwolken lassen so manchen Gegner aus den Latschen kippen.

Fressen

Yoshi frisst Beeren oder Gegner, wenn du den B-Knopf drückst. Drückst du ▲ auf dem + Steuerkreuz und gleichzeitig den B-Knopf, frisst Yoshi auch Gegenstände, die sich leicht oberhalb seines Kopfes befinden. Alles, was sich auf Yoshis Kopfhöhe befindet, schnappt er sich von selbst, solange du den B-Knopf gedrückt hältst.

Feuer spucken

Dein Drachenfreund kann Panzer und ähnlich harte Gegenstände nicht sofort schlucken. Deshalb musst du nochmal den B-Knopf drücken, damit er das Unverdauliche ausspuckt. Ein roter Panzer lässt Yoshi Feuer spucken!

Fliegen

Trägt Yoshi einen blauen Panzer im Maul, wachsen ihm Flügel! Drücke dann wiederholt den A-Knopf, damit er mit den Flügelchen flattert und hoch fliegt.

- Yoshi kann fast alles herunterschlucken, was er lange genug in seinem Maul hat. Doch ist der Gegenstand einmal verschluckt, verschwinden auch die Fähigkeiten, die er verlieh.
- Triffst du mit einem Gegner zusammen, während du auf Yoshi reitest, nimmst du keinen Schaden und verlierst auch kein Power-Item. Aber du fällst herunter und Yoshi läuft weg. Laufe ihm dann schnell hinterher, damit er nicht verloren geht.

8 Die Legende von den farblichen Yoshis

Irgendwo im Dinosaurierland trifft du möglicherweise auf drei weitere Yoshis von unterschiedlicher Farbe. Solltest du ihnen tatsächlich begegnen, wirst du feststellen, dass sie noch ganz klein sind. Du musst sie mit fünf Gegnern füttern, damit sie groß werden. Trage sie zu ihrem Futter, indem du den B-Knopf drückst und gedrückt hältst, wenn du auf sie zugehst.

Roter Yoshi

Dieser kleine Hitzkopf kann Feuer spucken, unabhängig von der Farbe des Panzers, den er im Maul hat.

Blauer Yoshi

Ganz egal, welche Farbe der Panzer hat, den er im Maul trägt, er kann damit für eine begrenzte Zeit fliegen.

Gelber Yoshi

Solange dieser Yoshi einen Panzer im Maul trägt – welcher Farbe auch immer, – lässt er bei jeder Landung Sandwolken stieben.

9 Luigi auf Luigi!

Drücke auf der Landkarte die R-Taste, um Marios jüngeren Bruder Luigi anzuwählen.

- Luigis Sprünge sind weiter als die seines Bruders, aber er ist auch ein bisschen langsamer als Mario.
- Cape-Luigi ist auch in der Luft etwas langsamer als Cape-Mario.
- Luigis Feuerbälle dagegen springen höher als die von Mario.
- Wenn Luigi auf Yoshi reitet, schluckt dieser die Gegner nicht, sondern kann sie sofort wieder ausspucken.

MARIO BROS.

Spielauswahl

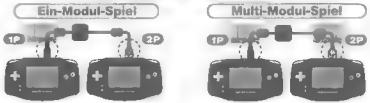
Vor dem Start

Mario Bros. Classic können bis zu vier Spieler gemeinsam spielen und im Mario Bros. Battle können zwei bis vier Spieler gegeneinander antreten.

Mario Bros. Classic

- Spielst du Mario Bros. Classic im **Einspieler-Modus**, brauchst du nur ein Spielmodul.

- Spielst du Mario Bros. Classic mit zwei oder mehr Spielern, musst du darauf achten, die korrekte Anzahl an Spielmodulen und Kabeln einzustecken bzw. anzuschließen.



- Um Mario Bros. Battle spielen zu können, müssen genügend Game Boy Advance Game Link-Kabel und Spielmodule pro Spieler bzw. wenigstens ein Spielmodul zur Verfügung stehen.

- **Spielst du mit mehreren Spielmodulen, gibt es keine Ladezeiten.**
- **Der Spielverlauf von Mario Bros. Battle ist bei beiden Verbindungen (Ein-Modul-Spiel und Multi-Modul-Spiel) derselbe.**

*Dieses Spielmodul kannst du auch mit SUPER MARIO ADVANCE™ (Super Mario Bros. 2 / Mario Bros.) verbinden.

Steuerung

L -Taste
- Bewege den Bildschirm nach oben oder unten (je nach Marios Position).

Steuerkreuz
- Bewege dich mit ◄ und ►.
- Drücke ▼, um dich zu ducken.
- Drücke und halte ▼ gedrückt, um Energie für einen Supersprung aufzuladen.

R -Taste
- Renne los.

A -Knopf
- Springe

B -Knopf
- Nimm einen gegnerischen Spieler oder ein Item auf.
- Renne los.

START
- Pausiere das Spiel.
- Starte das Spiel.

Battle-Modus starten

1 Ein-Modul-Battle

Spieler 1

(Der Spieler mit dem Spielmodul)

- Stecke das Spielmodul in deinen Game Boy Advance und schalte ihn ein.
- Wähle MULTIPLAYER, wenn der **Titelbildschirm** erscheint und drücke START. Das Game Boy Advance-System überprüft selbständig die Kabelverbindungen.
- Drücke START, sobald nach Beendigung dieser Überprüfung die entsprechende Aufforderung (PRESS START) auf dem Bildschirm erscheint.
- Als Nächstes wählst du den LEVEL und gibst die Einstellungen für FIREBALL (Feuerball) und HANDICAP (die Anzahl an Münzen, mit denen jeder Spieler das Spiel startet) ein. Drücke ▲ und ▼ auf dem ✚ Steuerkreuz, um das Menü-Item auszuwählen und drücke ◄ und ►, um Einstellungen zu ändern.
- Spieler 1 schickt diese Einstellungen dann auf die Spielsysteme der übrigen Mitspieler, indem er den A-Knopf drückt.

"Während der Datenübertragung läuft Mario über die Bildschirme der Mitspieler. Die Übertragung ist beendet, wenn Mario den rechten Bildschirmrand erreicht hat.

"Alle Game Boy Advance-Systeme müssen ausgeschaltet sein, wenn sie mit Hilfe der Game Boy Advance Game Link-Kabel miteinander verbunden werden. Mehr Informationen über die Verwendung des Game Link-Kabels erhältst du im Kapitel „Multi-Modul-Spiel/Ein-Modul-Spiel".

Spieler 2

- Während das Game Boy Advance-System von Spieler 1 die Kabelverbindungen überprüft, wird auf den Bildschirmen der Mitspieler das GAME BOY-Logo eingeblendet.
- Wenn Spieler 1 START drückt, erscheint auf den Bildschirmen aller übrigen Mitspieler ein blinkendes NINTENDO-Logo. Dies zeigt den Vorgang der Datenübertragung an.
- Der Mario, der während der Datenübertragung zu sehen ist, entspricht farblich bereits der Spielfigur des jeweiligen Spielers.

Sollte ERROR! (Fehler) auf dem Bildschirm erscheinen, müssen alle Game Boy Advance-Systeme ausgeschaltet und die Kabelverbindungen überprüft werden. Danach kann der Datenaustausch von neuem vorgenommen werden.

2 Multi-Modul-Battle

Der Spielverlauf im Multi-Modul-Spiel unterscheidet sich nicht von dem im Ein-Modul-Spiel, aber es gibt keine langen Ladezeiten.

Spieler 1

(Der Spieler, dessen Game Boy Advance-System mit dem kleinen, lilafarbenen Kabel verbunden ist.)

- Stecke das Spielmodul in deinen Game Boy Advance und schalte ihn ein.
- Wähle MULTIPLAYER (Mehrspieler) auf dem **Titelbildschirm** und drücke START, um den **Mehrspieler-Bildschirm** aufzurufen.
- Drücke erneut START, um das **Spielauswahl-Menü** aufzurufen und wähle dort BATTLE (Kampf) aus.
- Wähle jetzt den LEVEL und gib die Einstellungen für FIREBALL (Feuerball) und HANDICAP (die Anzahl an Münzen, mit denen jeder Spieler das Spiel startet) ein.
- Drücke ▲ oder ▼ auf dem + Steuerkreuz, um das Menü-Item auszuwählen und drücke ◄ und ►, um Einstellungen zu ändern.
- Drückst du den A-Knopf, erscheint für jeden Spieler eine Mario-Spielfigur in einer anderen Farbe. Drücke START, um das Spiel zu starten.

Die weiteren Spieler

- Nach dem Einschalten des Game Boy Advance-Systems wird MULTIPLAYER auf dem **Titelbildschirm** angewählt. Die Mitspieler müssen nun warten, während Spieler 1 die Spieleinstellungen vornimmt.
- Sobald Spieler 1 START drückt, erscheint für jeden Mitspieler eine Mario-Spielfigur in einer anderen Farbe. Daraufhin muss abermals START gedrückt werden, um das Spiel zu starten.

Versichere dich beim Multi-Modul-Spiel, dass alle Game Boy Advance-Systeme ausgeschaltet sind, bevor sie via Game Boy Advance Game Link-Kabel miteinander verbunden werden.

Battle-Modus spielen

1 Der Weg zum Sieg!

Schnapp dir die Münzen!

- Der erste Spieler, der fünf Münzen sammelt, hat gewonnen.
- Für jeden besiegten Gegner fällt eine Münze aus einer der oberen Röhren. Kippe einen Gegner um, indem du von unten gegen ihn springst. Sobald er auf dem Rücken liegt, kannst du ihn aus dem Bildschirm kicken, um ihn los zu werden.
- Der letzte Spieler, der noch übrig ist, bevor fünf Münzen gesammelt wurden, hat gewonnen.

2 Marios Moves

- Wenn du deine Gegner von unten anstößt, sind sie für einige Sekunden betäubt.
- Wenn du selbst betäubt bist, drücke wiederholt den A-Knopf, um wieder aufzuwachen.
- Springe auf einen Gegner-Mario und drücke den B-Knopf, um ihn hochzuheben. Drücke den B-Knopf erneut und wirf ihn auf einen Gegner oder sogar in die Mülltonne.
- Wurdest du von einem Gegner hochgehoben, drücke wiederholt ◄ und ►, um zu entkommen.
- Springe von unten gegen einen POW-Block, um alle Gegner gleichzeitig lahm zu legen. Du kannst diesen Block sogar mitnehmen, indem du auf ihn springst und den B-Knopf drückst.

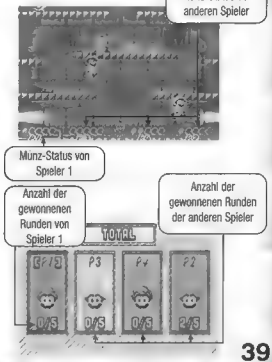
Spielbildschirm

1 Achte auf die Status-Anzeigen

Im Spiel

Während des Spiels wird angezeigt, wie viele Münzen jeder Spieler gesammelt hat.

- Wird während des Spiels START gedrückt und im **Pausenmenü** START OVER ausgewählt, beginnt das Spiel wieder mit der ersten Runde.



Nach einer Runde

YOU WIN (Gewonnen) oder YOU LOSE (Verloren) wird nach jeder Runde eingeblendet.

Im Zwischenergebnis

Zwischen den Runden wird die gesamte Anzahl der Siege jedes Spielers eingeblendet.

- Drücke auf diesem Bildschirm START, um die nächste Runde zu starten.
- Der Spieler, der als erster fünf Runden gewonnen hat, siegt.

2 Die Röhrenplage

Stachi Der erste Gegner, auf den du triffst. Leg ihn auf den Rücken und kicke ihn aus dem Spiel. Aber pass auf, denn er dreht sich nach ein paar Sekunden wieder um und ist dann noch schneller.

Feuerball Um ihn zu stoppen, musst du genau den richtigen Moment abpassen, in dem er den Boden berührt, um dagegen zu springen

Frosty Wenn dieser eiskalte Kerl nicht schnell aus dem Weg geraumt wird, macht er den Boden eisglatt.

Fieser Flieger Erst wenn er auf dem Boden aufkommt, kann er getroffen werden. Deshalb ist hier gutes Timing gefragt.

Krabbe Ein ziemlich harter Geselle, der zweimal getroffen werden muss, um ihn zu betäuben. Er ist auch viel schneller als ein Stachi.

Über die Nützlichkeit von Mülltonnen

1 Setze sie weise und möglichst häufig ein

Wenn du im **Zweispieler-Modus** kämpfst, erscheint eine Mülltonne im Spiel. Der sinnvolle Einsatz dieser Tonne kann zum Sieg führen!

- Wenn du deinen Gegner hochhebst und ihn zur Mülltonne trägst, öffnet sich der Deckel und du kannst ihn hineinwerfen. Der Deckel schließt von selbst wieder und blockiert den Gegner für kurze Zeit.
- Bist du selbst in der Mülltonne, musst du ein paar Sekunden warten, bis sich der Deckel wieder öffnet. Spring dann gleich wieder heraus und spiel weiter.
- Während man in der Tonne gefangen ist, kann der Mitspieler ungestört Münzen sammeln. Doch man erhält ein besonderes Item, das möglicherweise hilft, das Spiel für sich zu entscheiden.
- Steht dein Gegner auf der Tonne, wenn du hinaus möchtest, dann vollführe einen Supersprung, um ihn oder sie wegzustoßen.
- Wird man in die Tonne geworfen, erhält man ein Zufalls-Item.

*In der Tonne befinden sich vier Items. Darunter befindet sich auch ein Ei, das wiederum drei zusätzliche Items enthält. Man weiß nie, was man erhält. Also vergiss bei deiner Gefechtsstrategie nicht die Tonne!

Mario Bros. Classic

Und so läuft's

1 Einzelspieler

- Stecke dein Spielmodul in den Game Boy Advance und schalte ihn ein. Wähle SINGLE PLAYER (Einzelspieler) auf dem **Titelbildschirm** und drücke START um zum **Auswahl-Menü** zu gelangen. Wähle dort MARIO BROS. und drücke den A-Knopf oder START, um deine Wahl zu bestätigen.
- Stoße die Gegner von unten an, um sie umzuwerfen. Sobald sie auf dem Rücken liegen, kannst du sie aus dem Spiel kicken. Um einen Level zu beenden, müssen alle Gegner besiegt werden.

2 Zwei bis vier Spieler

Spieler 1

(Der Spieler, dessen Game Boy Advance-System mit dem kleinen, lilafarbenen Kabel verbunden ist.)

- Stecke das Spielmodul in deinen Game Boy Advance und schalte ihn ein.
- Wähle MULTIPLAYER (Mehrspieler) und drücke dann START.
- Drücke auf dem **Titelbildschirm** START, um zum **Auswahl-Menü** zu gelangen. Wähle dort CLASSIC und drücke dann den A-Knopf oder START zur Bestätigung.
- Für jeden Spieler erscheint eine Mario-Spielfigur in einer anderen Farbe. Drücke START, um das Spiel zu starten.

Die anderen Spieler

- Alle Spieler schalten den Game Boy Advance ein und wählen MULTIPLAYER auf dem **Titelbildschirm** an.
- Sobald Spieler 1 START drückt, erscheint auf dem Bildschirm jedes Spielers eine Mario-Spielfigur in unterschiedlicher Farbe.

Spielen mehrere Spieler zusammen, ist Teamwork gefragt, um die Level erfolgreich zu beenden.

***Für dieses Spiel werden mehrere Spielmodule benötigt. Das heißt, bei zwei bis vier Spielern braucht jeder Spieler jeweils ein Spielmodul. Man kann auch SUPER MARIO ADVANCE-Spielmodule verwenden.**

Tipps und Tricks

Super Mario World

Finde die Schlüssellöcher!

Ein roter Action-Punkt zeigt an, dass dieser Level ein zusätzliches Tor bzw. ein Schlüsselloch hat. Den passenden Schlüssel, der sich meist in der Nähe befindet, musst du nur zum Schlüsselloch tragen und schon öffnet sich eine Geheimtür. Reitest du auf Yoshi, nimmt er den Schlüssel in sein Maul und trägt ihn so zum Schlüsselloch.

STERNEN-STRASSE

Du solltest versuchen, die mysteriöse Sternen-Straße zu finden und ihr Geheimnis zu lüften, um eine völlig neue Welt zu erleben.

SCHALTER-PALAST

Einer der Schalter-Paläste befindet sich auf der Spitze eines Berges nahe des Yoshi-Hauses. Springe auf den Schalter und verwandle so die gestrichelten Linien in Blöcke mit einem Ausrufezeichen. Manche Level sind dann viel einfacher zu durchqueren. Deshalb solltest du möglichst alle Schalter-Paläste im Dinosaurierland finden.

Multi-Modul-Spiel / Ein-Modul-Spiel

DIESES SPIELMODUL VERFÜGT ÜBER EINEN MEHRSPIELER-MODUS, FÜR DEN EIN GAME BOY ADVANCE GAME LINK™-KABEL BENÖTIGT WIRD.

Erforderliche Bestandteile

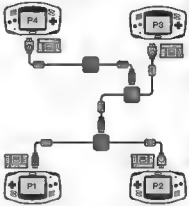
Game Boy Advance-Systeme: ..... Eines pro Spieler
Spielmodule – Multi-Modul-Spiel: ..... Ein Modul pro Spieler
– Ein-Modul-Spiel: ..... Ein Modul insgesamt
Game Boy Advance Game Link-Kabel: ..... Zwei Spieler – Ein Kabel
..... Drei Spieler – Zwei Kabel
..... Vier Spieler – Drei Kabel

Erforderliche Schritte

Multi-Modul-Spiel:

1. Vergewissere dich, dass alle Game Boy Advance-Systeme ausgeschaltet sind und stecke die Spielmodule in die Modulschächte.
2. Verbinde zunächst die Game Boy Advance Game Link-Kabel miteinander und danach mit den Anschlussbuchsen (EXT.) der Game Boy Advance-Systeme.
3. Schalte alle Game Boy Advance-Systeme ein.
4. Folge nun den Anweisungen zum Multi-Modul-Spiel.

- Bei zwei oder drei Spielern sollten keine weiteren Game Boy Advance-Systeme angeschlossen werden, wenn sie nicht benötigt werden.
- Der kleine, lilafarbene Stecker wird an den Game Boy Advance von Spieler 1 angeschlossen.



Game Boy Advance und Game Boy Advance Game Link-Kabel

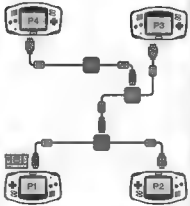
Auf dem abgebildeten Schema kannst du erkennen, in welcher Weise die Game Boy Advance-Systeme miteinander verbunden werden. (Beachte den Unterschied zwischen dem kleinen, lilafarbenen und dem größeren, grauen Stecker.)

Ein-Modul-Spiel:

1. Vergewissere dich, dass alle Game Boy Advance-Systeme ausgeschaltet sind und stecke das Spielmodul in den Modulschacht des Game Boy Advance von Spieler 1.
2. Verbinde zunächst die Game Boy Advance Game Link-Kabel miteinander und danach mit den Anschlussbuchsen (EXT.) der Game Boy Advance-Systeme.
3. Schalte alle Game Boy Advance-Systeme ein.
4. Folge nun den Anweisungen zum Ein-Modul-Spiel

- Bei zwei oder drei Spielern sollten keine weiteren Game Boy Advance-Systeme angeschlossen werden, wenn sie nicht benötigt werden.

Auf dem abgebildeten Schema kannst du erkennen, in welcher Weise die Game Boy Advance-Systeme miteinander verbunden werden. (Achte darauf, dass der kleine, lilafarbene Stecker im Game Boy Advance von Spieler 1 steckt.)



Game Boy Advance und Game Boy Advance Game Link-Kabel

Problemlösungen

Folgende Fälle verursachen Fehler oder verhindern einen Datenaustausch:

- Wenn du keine originalen Game Boy Advance Game Link-Kabel verwendest.
- Wenn eines der Link-Kabel nicht vollständig eingesteckt ist.
- Wenn eines der Link-Kabel während des Datenaustausches entfernt wird.
- Wenn mehr als vier Game Boy Advance-Systeme miteinander verbunden werden.
- Wenn eines der Link-Kabel nicht korrekt verbunden worden ist.
- Wenn das Spielmodul beim Ein-Modul-Spiel nicht im Game Boy Advance von Spieler 1 eingesteckt ist.

TABLE DES MATIERES

Super Mario World™

Vacances à Dino-Land	44
Commandes	45
Démarrage	46
Règles du jeu	46
Pouvoirs spéciaux de plombier	50
Trucs et astuces	61

- Super Mario World est un jeu un joueur.
- Mario Bros. Battle est un jeu pour deux à quatre joueurs.
- Mario Bros. Classic est un jeu pour un à quatre joueurs.

Mario Bros.™

Sélection du jeu	55
Commandes	56
Mario Bros. Battle	
Démarrage	57
Comment jouer	58
Ecran de jeu	59
Usage de la poubelle	60
Mario Bros. Classic	
Comment jouer	60

Commandes communes

SELECT + START + Bouton A + Bouton B
- Appuyez simultanément sur ces boutons pour réinitialiser le jeu.

SELECT + Bouton L
- Appuyez sur SELECT et le bouton L en même temps pour annuler le **mode veille**.

SELECT + Bouton R
- Appuyez sur SELECT et le bouton R en même temps pour éteindre l'écran à cristaux liquides de votre console et activer le **mode veille**, permettant d'économiser de l'énergie. Vous pouvez mettre le jeu en **mode veille** à tout moment, mais, cela n'empêchera pas la console de s'éteindre si les piles se vident.

SUPER MARIO WORLD

Vacances à Dino-Land

Mario, Luigi et la Princesse Peach se rendent sur l'île des Yoshi dans Dino-Land afin de goûter un repos bien mérité. Néanmoins, peu de temps après leur arrivée, la Princesse Peach disparaît!

Les frères Mario doivent faire équipe avec Yoshi pour libérer la princesse et les autres dinosaures, commençant ainsi une nouvelle aventure.

Commandes

Bouton L
- Appuyez sur ◀, ▶, ▲ ou ▼ après avoir appuyé sur le bouton L pour mieux voir la carte du monde.
- Regarder toute la carte.
- Déplacer le tableau à la droite de l'**écran de résultats**.

Ces commandes peuvent différer suivant l'avancement du jeu.

Manette
- Appuyez sur ◀ et ▶ pour vous déplacer à gauche et à droite.
- Appuyez sur ▲ pour passer une porte.
- Servez-vous de ▲, ▼, ◀ et de ▶ pour vous déplacer sur la carte.
- Faire une sélection dans un ménu.

Bouton R
- Saut toupie.
- Sauter du dos de Yoshi
- Passer de Mario à Luigi sur l'**écran de carte**.
- Déplacer le tableau à la gauche de l'**écran de résultats**.

Ces commandes peuvent différer suivant l'avancement du jeu.

START
- Mettre en pause au cours d'une partie. (Vous pouvez sauvegarder à l'**écran de pause**.)
- Confirmer les sélections d'un menu.

Bouton A
- Nager ou sauter.
- Descendre doucement avec la cape.
- Voler avec Yoshi.
- Confirmer les sélections d'un menu.

Bouton
- Utiliser les objets en réserve.
- Naviguer entre l'**écran des résultats** et la carte.
- Faire une sélection dans un menu.

Bouton B
- Accélérer ou transporter un objet.
- Tournoyer avec la cape.
- Contrôler le vol avec la cape.
- Donner un coup de poing en étant accroché à une grille.
- Faire manger ou cracher des ennemis avec Yoshi.
- Lancer des boules de feu.
- Annuler une sélection dans un menu.

Démarrage

1 Choisissez un jeu!

Insérez la cartouche dans le Game Boy Advance™ et mettez la console sous tension. Cho sissez SINGLE PLAYER (un joueur) à l'**écran titre** et appuyez sur START pour accéder à l'**écran de sélection du jeu** (CHOOSE A GAME) Choisissez SUPER MARIO WORLD et appuyez sur A pour confirmer Appuyez sur START ou à nouveau sur le bouton A pour accéder à l'**écran de sélection de la langue** (CHOOSE A LANGUAGE). Choisissez le language qui vous convient en appuyant sur ▲ ou ▼ de la manette + et en confirmant grâce au bouton A.

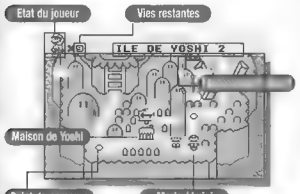
2 Choisissez un fichier

- A l'**écran de sélection des fichiers**, choisissez un des trois fichiers et commencez une partie.
- Choisissez ERASE A FILE (effacer un fichier) si vous voulez effacer un fichier sauvegardé.

Appuyez sur SELECT, START, et les boutons L, R, A et B en même temps au moment où vous allumez la console pour afficher l'**écran d'initialisation** (ERASE ALL SAVED DATA?) (Effacer toutes les données sauvegardées?). Choisissez YES (oui) et confirmez votre choix pour effacer toutes les données sauvegardées et réinitialiser le jeu. Attention, une fois effacées, les données ne peuvent être récupérées.

Règles du jeu

1 Comprendre la carte



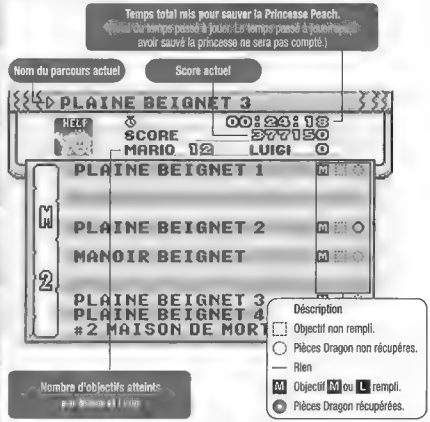
Le jeu commence à la maison de Yoshi et, au début, vous ne pourrez vous diriger que vers la gauche ou la droite. Pour ouvrir de nouveaux chemins il vous faudra compléter des niveaux. C'est le principe du jeu! Pour déplacer Mario et Luigi sur la carte, servez-vous de la manette +. Pour visualiser la carte entière, appuyez sur le bouton L et utilisez la manette + pour la faire défiler Appuyez à nouveau sur le bouton L pour revenir à la carte normale.

Après la Plaine Beignet, vous trouverez de nombreuses étapes marquées d'un point rouge. Celles-ci contiennent une sortie secrète ou un trou de serrure. Si vous trouvez ces secrets, de nouvelles routes s'ouvrront Faites de votre mieux pour les trouver !

Appuyez sur R pour passer de Mano à Luigi.

2 Visualiser l'écran des résultats

- Appuyez sur SELECT depuis la carte pour afficher l'**écran des résultats**.



- **L'écran des résultats** est lié à la carte de manière à ce que votre progression soit enregistrée en permanence. Vous pouvez jeter un oeil sur l'état de vos objectifs et des Pièces Dragon quand vous le désirez.

Lorsque vous arrivez dans une nouvelle zone, le nom de la carte, le nombre d'objectifs et le nombre de Pièces Dragon seront affichés

Si un parcours a deux icônes d'objectifs affichées, ce parcours a un objectif caché.

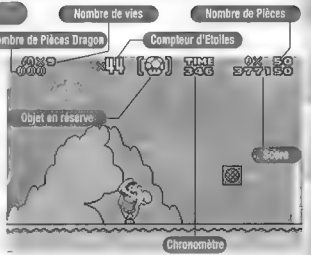
Si vous complétez un parcours avec Mano, un M apparaît. Si vous le complétez avec Luigi, un L apparaît.

L'icône «Pièces Dragon récupérées» s'affiche uniquement si vous récupérez cinq Pièces Dragon ou plus dans ce niveau.

- Au début de la partie, l'**écran de résultats** n'affiche que des informations relatives au premier monde, mais, à mesure que vous progresserez dans le jeu, vers de nouvelles zones, l'**écran de résultats** comprendra plusieurs pages.

3 Visualiser l'écran d'action.

Une fois que vous aurez amené Mario ou Luigi à une étape du parcours, appuyez sur le bouton A pour pénétrer dans un niveau du jeu et l'explorer. Après avoir emmené Mario ou Luigi jusqu'à la sortie, ce niveau est considéré comme complété. Une fois une étape complétée, vous pourrez y rejouer autant de fois que vous le désirez. (Les châteaux et les forteresses ne peuvent être rejoués.) Si vous rejouez un niveau préalablement complété, vous pouvez le quitter à tout moment et revenir à la carte. Appuyez sur START pour aller sur l'**écran de pause** et sélectionnez RETOUR pour quitter le niveau.



4 Informations sur les pièces

Vous pouvez augmenter le nombre de vos vies en récoltant les pièces à travers les niveaux.

- Pièces normales : Récoltez-en 100 pour gagner une vie supplémentaire
- Pièces Dragon : Récoltez-en cinq dans le même parcours afin de gagner une vie supplémentaire.

(Les Pièces Dragon comptent aussi dans le total des pièces normales.)

5 Objet en réserve

Frapper les blocs situés dans tous les niveaux fera apparaître des objets vous permettant d'améliorer vos capacités. Si vous êtes déjà en état d'augmentation lorsque vous récupérez un objet, le premier objet que vous aurez ramassé sera placé en réserve et affiché en haut de l'écran. Si vous essuyez des dégâts et perdez en puissance, pas de panique : l'objet en réserve tombera tout seul pour votre usage immédiat. Vous pouvez aussi appuyer sur SELECT quand vous le désirez afin de déclencher la chute de l'objet.

Super Champi

Plume

Fleur de feu

6 Objets et blocs

Vous trouverez bien des bonus en plus des Super Champi, des Fleurs de feu et des Plumes.

Étoile
Une fois attrapée, elle vous donnera une invulnérabilité temporaire.

Bloc de saut
Ce bloc rebondit et laisse parfois tomber des objets.

Bloc surprise
Tapez-le par-dessous pour obtenir une pièce ou un objet.

Œuf de Yoshi
Il y a toujours une surprise amusante à l'intérieur. Parfois Yoshi aussi pond des œufs.

Bloc d'échange
Ce bloc transforme certains éléments en pièces de monnaie, et vice-versa.

Bloc pivotant
Ce bloc tourne pendant un certain temps si vous le frappez.

Lune 3-Up
Ces corps célestes vous accordent trois vies.

Bloc de message
Il vous donne des astuces et des conseils au cours de la partie.

Bloc à empoigner
Vous pouvez tenir ce bloc ou le lancer.

Trempin
Calculez bien votre coup et vous pourrez sauter vraiment haut.

Baie
Yoshi pondra un œuf s'il en mange suffisamment.

Bloc de bonus
Si vous obtenez 30 pièces sur un parcours, cognez le bloc de bonus pour obtenir une vie supplémentaire.

Les ailes de Yoshi
Yoshi peut voler si vous prenez ces ailes alors que Mario ou Luigi chevauche Yoshi.

Ballon de puissance
Le corps de Mario ou Luigi gonfle lorsqu'il prend cet objet, lui permettant de voler pendant une période déterminée.

7 Portails de mi-niveau et objectif

- Au milieu du parcours se dresse un portail. Si vous passez la barre, ce portail devient votre nouveau point de départ quand vous perdez une vie avant d'atteindre la fin du niveau. Mario et Luigi gagnent en puissance lorsqu'ils passent le portail.
- Un portail géant vous attend en fin de niveau. Calculez bien votre action afin de heurter la barre lorsqu'elle est en hauteur, car vous obtiendrez un nombre d'étoiles de bonus proportionnel à la hauteur de la barre. Si vous terminez un niveau sur le dos de Yoshi, vous le conservez au niveau suivant.

8 BONUS GAME (niveau bonus)

Si vous gagnez 100 étoiles de bonus, vous pourrez participer à un BONUS GAME ! Frappez tous les blocs surprise par-dessous. Pour gagner un champignon 1-Up, vous devez obtenir une rangée de blocs portant tous le même dessin... Ultra-facile !

Champignon 1-Up

Chaque champignon 1-Up vous donne une vie supplémentaire.

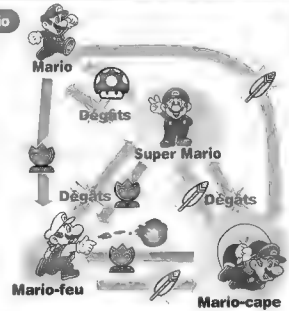
9 Tactiques de sauvegarde

Lorsque vous voulez faire une pause ou sauvegarder votre partie, appuyez sur START pour accéder au **menu pause**. Sur cet écran, vous pouvez choisir de CONTINUER (sans sauvegarder), SAUVER ET CONTINUER ou SAUVER ET QUITTER ou RETOUR (de l'**écran d'action** à l'**écran de carte**).
Vous pouvez accéder à l'**écran de pause** à partir de l'**écran de carte** ou de l'**écran d'action**.

Pouvoirs spéciaux de plombier

1 Augmenter la puissance de Mario

Utilisez des objets pour augmenter la puissance de Mario ou de Luigi grâce à trois transformations différentes. Une fois changé en une de ces trois formes, le fait de prendre des dégâts ne fera que vous faire revenir à votre état initial, au lieu de vous coûter une vie.



*Si vous obtenez une Plume ou une Fleur de feu alors que vous êtes en Super Mario, vous vous transformerez, et le Super Champi sera placé en réserve.

*Si vous êtes en Mario-feu et avez une Plume en réserve, ou vice-versa, vous pouvez sortir votre objet de réserve et échanger de forme à volonté.

2 Mouvements de base

Courir

Maintenez le bouton B enfoncé en vous déplaçant avec la manette + pour courir. Mario peut franchir un fossé de la largeur d'un bloc sans sauter lorsqu'il court.

Sauter

Pour faire sauter Mario ou Luigi très haut, maintenez enfoncé le bouton A. Vous sauterez encore plus loin si vous rebondissez sur un ennemi.

S'accroupir

Appuyez sur ▼ de la manette + pour vous accroupir.

[illegible]

Faites tournoyer Mario ou Luigi en appuyant sur le bouton R. Ce saut tournoyant, même s'il ne permet pas d'aller aussi haut, suffit pour vaincre la plupart des ennemis en un seul coup. De plus, grâce à ce saut, Super Mario ou Super Luigi peuvent détruire des blocs.

[illegible]

Maintenez le bouton B pour ramasser et tenir un objet que vous touchez. Vous ne pouvez transporter qu'un objet à la fois.

Lancer un objet

Pour lancer un objet que vous detenez, pressez ▲ sur la manette + et relâchez le bouton B en même temps. Si vous souhaitez déposer l'objet à vos pieds, appuyez sur ▼ et relâchez le bouton B.

Nager

Appuyez sur le bouton A ou le bouton R de manière répétée pour nager.

[illegible]

Pressez et maintenez le bouton B pour transporter un objet tout en nageant.

[illegible]

Appuyez sur ▲ de la manette + et sur le bouton A ou le bouton R pour sortir de l'eau.

3 Entrer dans les tuyaux

Tuyaux dans le sol

Appuyez sur ▼ de la manette + pour entrer dans ces tuyaux.

[illegible]

Appuyez sur ▲ de la manette + en sautant pour entrer dans ces tuyaux.

A la verticale

Lorsque vous voyez un bloc triangulaire à la base d'un tuyau, courrez en maintenant le bouton B pour courir le long du tuyau.

[illegible]

Quand vous montez votre pote dino, sautez sur les blocs triangulaires et appuyez sur le bouton A pour sauter incroyablement haut.

4 Surmonter les obstacles

Coup de pied

Appuyez sur ▲ de la manette + pour grimper sur les grilles. Quand vous êtes sur une grille, vous pouvez appuyer sur le bouton B pour frapper les ennemis situés de l'autre côté. Si vous descendez sur un ennemi, vous le dégagerez d'un coup de pied.

Les portes tournantes

Sautez sur la grille, et faites-les tourner en les frappant avec le bouton B.

Grimper aux cordes et aux lianes

Appuyez sur ▲ de la manette + pour grimper. Montez et descendez avec ▼ ou ▲

Glisser le long des pentes

Appuyez sur ▼ de la manette + et vous glisserez le long des pentes comme sur un toboggan. Une fois arrivé en bas, vous arrêterez de glisser et redeviendrez vulnérable.

5 Principales techniques pour vaincre les ennemis

Sauter à pieds joints

Sauter et atterrir sur les ennemis est le moyen le plus simple pour les battre. Il y a cependant des ennemis sur lesquels il est impossible de sauter, prenez garde!

Les faire tomber d'un bloc

Si vous voyez un ennemi sur un bloc, frappez-le par-dessous pour le faire tomber.

Lancer des boules de feu.

En tant que Mario-feu ou Luigi-feu, appuyez sur le bouton B pour lancer des Boules de feu sur vos ennemis.
Les ennemis touchés se transformeront en pièces. Bien sûr, certains ennemis sont immunisés au feu.

Frapper des carapaces

Relâchez le bouton B alors que vous transportez une carapace et vous la dégagerez d'un coup de pied, l'envoyant bouler à travers tout l'écran.

6 Diriger un des Mario Bros. avec une cape

Lancer des boules de feu

Avec la cape, appuyez sur le bouton B pour tournoyer rapidement. Vous assommerez vous adversaires et briserez des blocs avec une facilité déconcertante.

Décollage!

Accélérer

Maintenez le bouton B enfoncé pendant que vous courez jusqu'à ce que Mario ou Luigi tende les bras.

Sauter

En maintenant le bouton B, appuyez sur A pour sauter !

Ascension rapide

Maintenant, servez-vous de la manette + pour vous diriger N'oubliez pas de maintenir enfoncés les boutons A et B.

Ouvrir la cape

A n'importe quel moment de votre ascension, vous pouvez ouvrir la cape en relâchant le bouton A. La cape s'ouvrira automatiquement lorsque vous atteindrez le sommet de votre saut. (Ne relâchez pas le bouton B!)

Voler

En maintenant toujours le bouton B enfoncé, servez-vous de la manette + pour perdre ou prendre de l'altitude. Si vous appuyez sur le manette + dans la direction vers laquelle vous volez, vous descendrez. Pour grimper, appuyez dans la direction opposée à celle du vol. Pressez et relâchez la manette + avec un bon timing et vous pourrez grimper plus haut que vous n'avez commencé.

Freiner la descente

Freinez et ralentissez votre descente en appuyant sur le bouton A et en le maintenant enfoncé Pour descendre à vitesse normale, relâchez A.

Si vous heurtez un ennemi alors que votre cape est déployée, vous perdrez de la puissance, mais pas une vie.

Piqué

Plongez rapidement en maintenant le bouton B enfoncé, et en appuyant sur la manette + dans la direction de votre vol.

Si vous vous écrasez sur le sol après un piqué, vous provoquerez un tremblement de terre miniature. Ca va sérieusement secouer (et annihiler) les ennemis alentours.

Rentrer dedans

Déplacez-vous avec la manette + tout en maintenant le bouton B enfoncé pour rentrer dans le lard de vos ennemis en tournoyant.

7 Votre pote Yoshi

Quand vous rencontrez Yoshi, sautez simplement sur son dos. Les bases pour contrôler Yoshi sont les mêmes que pour contrôler Mario et Luigi.

Sauter et courir

Appuyez sur le bouton B en concordance avec la manette + afin de faire courir Yoshi, et appuyez sur A pour le faire sauter. Si votre membre de la famille Mario porte une cape, Yoshi planera et grimpera lorsqu'il saute.

Objets comestibles

Mangez des baies ou des ennemis en appuyant sur B. Si vous appuyez sur ▲ de la manette + en même temps que sur le bouton B, Yoshi avalera des objets un peu plus gros que sa tête. Pour les baies, passez dessus et elles seront automatiquement avalées une fois au niveau de la bouche de Yoshi.

Cracher du feu

Vous ne pouvez avaler les carapaces de Koopa ou d'autres objets solides aussi facilement que ça. Appuyez à nouveau sur le bouton B et il recrachera ce qu'il a avalé. S'il s'agit d'une carapace rouge, il crachera des Boules de feu.

Nuages de sable

Si Yoshi a avalé une carapace jaune, il formera des nuages de sable chaque fois qu'il saute. Ces nuages renverseront vos ennemis.

Voler

Quand Yoshi a une carapace bleue dans la bouche, des ailes lui poussent. Appuyez de manière répétée sur A pour lui faire battre des ailes et s'élancer à travers les cieux.

- Yoshi peut avaler n'importe quel objet si vous le laissez suffisamment dans sa bouche. Quand Yoshi avale une carapace, il perd les pouvoirs correspondants
- Vous ne recevrez aucun dégât, ni ne perdrez de puissance si vous rentrez en collision avec un ennemi alors que vous êtes sur le dos de Yoshi. Vous tomberez simplement de son dos et il se mettra à courir. Rattrapez-le vite avant qu'il ne se perde.

8 La légende des Yoshi de couleur

Quelque part dans Dino-Land, vous rencontrerez des Yoshi de trois couleurs différentes. Si vous êtes suffisamment chanceux pour les trouver vous vous rendrez compte qu'il ne s'agit que de petits dinos. Il vous faudra leur donner cinq ennemis à manger pour les faire grandir. Tenez-les dans vos bras en maintenant le bouton B enfoncé.

Yoshi rouge

Yoshi rouge crache toujours des Boules de feu quelle que soit la couleur des carapaces qu'il garde dans la bouche.

Yoshi bleu

Yoshi bleu peut voler pendant une période déterminée, ceci quelle que soit la couleur des carapaces qu'il garde dans sa bouche.

Yoshi Jaune

Yoshi jaune, lorsqu'il saute lance des nuages de sable, cela, quelle que soit la couleur des carapaces qu'il garde dans la bouche.

9 Tout sur Luigi

Sur l'**écran de carte**, appuyez sur R pour sélectionner Luigi, le petit frère de Mario.

- Luigi a un saut plus puissant que Mario, mais il est un peu plus lent.
- Luigi-cape est un peu plus lent que Mario-cape.
- Les Boules de feu de Luigi rebondissent plus haut que celles de Mario.
- Avec Luigi sur son dos, Yoshi peut immédiatement recracher les ennemis, au lieu de les avaler.

Sélection du jeu

Avant de commencer

Un maximum de quatre joueurs peuvent joueur à Mario Bros. Classic. Deux, trois ou quatre joueurs peuvent s'affronter à Mario Bros. Battle.

Mario Bros. Classic

- Si vous jouez à Mario Bros. Classic un seul joueur, vous n'avez besoin que d'une seule cartouche.

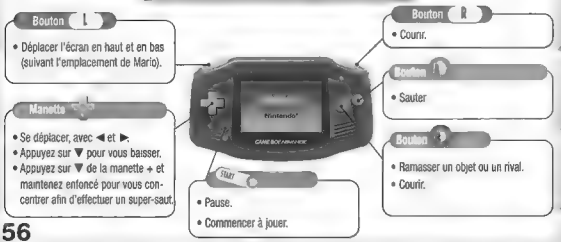
- Si vous jouez à Mario Bros. Classic à deux joueurs ou plus, vous aurez besoin du nombre approprié de câbles Game Boy Advance Game Link et d'une cartouche par personne

- Pour jouer à Mario Bros. Battle, vous avez besoin du bon nombre de câbles Game Boy Advance Game Link et d'une cartouche, ou d'une cartouche par joueur.

* **Si vous jouez avec plusieurs cartouches, il n'y aura pas de temps de chargement.**
* **Mario Bros. Battle est identique pour les deux modes de jeu.**

*Vous pouvez utiliser cette cartouche avec SUPER MARIO ADVANCE™ (Super Mario Bros. 2 / Mario Bros.).

Commandes



Démarrage

1 Configuration d'une cartouche

Joueur 1

(Joueur avec la cartouche.)

- Insérez la cartouche Super Mario Advance dans votre Game Boy Advance, et allumez-le.
- Sur l'**écran titre**, choisissez MULTIPLAYER (multijoueur) et appuyez sur START. La console vérifiera les connections des câbles.
- Après cela, appuyez sur START lorsqu'on vous le demande (PRESS START).
- Choisissez ensuite le LEVEL (niveau) et réglez les options FIREBALL (Boule de feu) et HANDICAP (le nombre de pièce que possède chaque joueur au début de la partie).
- Utilisez ▲ et ▼ pour choisir un élément et ◄ et ► pour effectuer les réglages.
- Le joueur 1 appuie ensuite sur le bouton A pour envoyer la configuration du jeu sur les systèmes de jeu des autres joueurs.

*Mario traverse l'écran en courant pendant que le jeu se charge. Le chargement est terminé lorsque Mario atteint le côté droit de l'écran.

*Lorsque vous jouez avec des câbles Game Boy Advance Game Link, mettez toutes les consoles sur OFF avant d'insérer les câbles.

Autres joueurs

- Quand la console du joueur 1 vérifie les connexions, le logo GAME BOY sera affiché sur les autres consoles.
- Après que le joueur 1 ait appuyé sur START, un logo NINTENDO s'affichera sur les autres consoles. Cela signifie que les données sont en train d'être chargées.

Le Mario qui apparaît pendant le chargement est de la couleur du Mario de ce joueur dans le jeu.

Si ERROR! (erreur) apparaît, éteignez toutes les consoles, vérifiez les connexions et configurez le jeu à nouveau.

2 Configuration multi-cartouches

Même chose que le jeu une cartouche ma.s sans temps de chargement

Joueur 1

(Le joueur avec la prise violette insérée dans sa console.)

- Insérez la cartouche SUPER MARIO ADVANCE dans le Game Boy Advance et allumez-le.
- Sur l'**écran titre**, choisissez MULTIPLAYER (multijoueur) et appuyez sur START pour afficher l'**ecran Multijoueur**.
- Appuyez à nouveau sur START pour afficher l'**ecran de sélection de jeu** et choisissez ensuite BATTLE (combattre).
- Ensuite choisissez le LEVEL (niveau) de la partie et réglez les options FIREBALL (Boule de feu) et HANDICAP (le nombre de pièce que possède chaque joueur au début de la partie).
- Utilisez ▲ et ▼ de la manette + pour choisir un élément du menu, et ◄ et ► pour effectuer les réglages.
- Quand vous appuyez sur A, un Mario de couleur différente apparaîtra pour chaque joueur. Appuyez sur START pour commencer la partie.

[illegible]

- Apres avoir allumé les consoles, chois ssez MULTIPLAYER (multijoueur) sur l'**écran titre.** Les autres joueurs attendent ensuite que le joueur 1 ait fini de paramétrer la partie.
- Après que le joueur 1 ait appuyé sur START, un Mario de couleur différente apparaît pour chaque joueur, appuyez sur START pour commencer la partie.

Lorsque vous jouez en mode VS. deux joueurs, il y a une corbeille sur l'étage inférieur du niveau. Servez-vous en judicieusement, car elle peut être la clé de votre victoire.

Comment jouer

1 Gagner

Attraper les pièces !

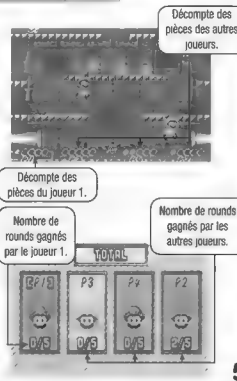
- Le premier joueur à récupérer cinq pièces gagne.
- Une pièce sortira de l'un des tuyaux en haut de l'écran pour chaque ennemi vaincu. Pour renverser les ennemis, sautez et frappez le sol sous leurs pieds. Une fois sur le dos, éjectez-les hors de l'écran pour vous en débarrasser.
- Si tous les joueurs sont KO sauf un, celui qui reste debout gagne.

2 Mouvements de Mario

- Si vous cognez vos rivaux par en dessous, ils seront sonnés et incapables de se déplacer pendant quelques secondes.
- Si vous êtes sonné, appuyez plusieurs fois sur A pour reprendre vos esprits.
- Si vous sautez sur la tête d'un rival, appuyez sur B pour le soulever. Appuyez sur B à nouveau pour le jeter sur d'autres personnages ou même dans la poubelle.
- Si vous avez été saisi par un autre joueur, appuyez sur ◄ ou ► plusieurs fois pour vous libérer.
- Vous pouvez sauter et cogner le bloc POW pour sonner tous vos rivaux d'un coup. Transportez les blocs POW en sautant dessus et en appuyant sur B.

Ecran du jeu

1 Visualiser l'écran de jeu



Pendant la partie

Le nombre de pièces collectées par chaque joueur sera affiché pendant la partie.

- Si vous appuyez sur START pendant le jeu et que vous choisissez START OVER (recommencer), la partie recommencera au round 1.

Après un round

YOU WIN (vous avez gagné) ou YOU LOSE (vous avez perdu) s'affichera à la fin de chaque round.

Résultats finaux

Le nombre total de victoires pour chaque joueur sera affiché entre les rounds.

- Appuyez sur START sur cet écran pour commencer le prochain combat.
- Le premier a gagner 5 rounds gagne la partie.

2 Les ennemis

Heriss Retournez les Henss et éjectez-les de l'écran. Attention, ils se remettent d'aplomb, plus rapides qu'avant.

Boules de feu Si votre timing est bon, percutez le sol au moment où elles atterrissent pour les mettre hors d'état de nuire.

Glaçon Si vous ne mettez pas ce gars KO rapidement, il gèlera le sol et vous éjectera vite fait bien fait.

Méchantes mouches Les méchantes mouches peuvent être assommées quand elles atterrissent. Un bon timing est essentiel pour se débarrasser de ces parasites volants.

Crabes Les crabes sont des adversaires plutôt coriaces. Vous devrez les cogner deux fois pour les sonner. De plus, ils sont beaucoup plus rapides que les Heriss.

Usage de la poubelle

1 Utilisez-la bien et souvent

Lorsque deux joueurs s'affrontent en **mode VS** la poubelle apparaît dans le jeu.

- Si vous saisissez votre rival et que vous l'amenez à la poubelle, le couvercle s'ouvrira et vous pourrez le jeter à l'intérieur. Puis le couvercle se refermera et le personnage adverse sera immobilisé pour quelques temps.
- Si vous êtes dans la poubelle, vous devrez attendre quelques secondes avant que la poubelle ne s'ouvre à nouveau. Lorsqu'elle s'ouvre, sortez et retournez dans la partie.

Pendant que vous êtes dans la poubelle, vos rivaux ont plus de chances d'attraper des pièces. Cependant, vous recevrez un objet spécial qui vous permettra peut-être de reprendre l'avantage!

- Si un adversaire se tient sur le couvercle de la poubelle quand vous êtes prisonnier, utilisez le super-saut pour l'éjecter et vous enfuir.
- Vous recevrez un objet de façon aléatoire quand vous sautez ou êtes jeté dans la poubelle.

Il y a quatre types d'objets dans la poubelle. L'un d'entre eux est un œuf qui contient trois objets. Vous ne pouvez jamais savoir ce que vous allez obtenir, mais n'oubliez pas la poubelle dans votre stratégie.

Mario Bros. Classic

Comment jouer

1 Un joueur

- Insérez une cartouche Super Mario Advance dans votre Game Boy Advance et allumez-le. Choisissez SINGLE PLAYER (un joueur) sur l'**écran titre** et appuyez sur START pour accéder à l'**écran de sélection du jeu**. Sélectionnez MARIO BROS. et appuyez sur A ou START pour confirmer votre choix.
- Percutez les ennemis par-dessous pour les renverser. Une fois retournés, dégagez-les de l'écran et de la partie. Triomphez de tous les ennemis pour passer un niveau.

2 Partie de deux à quatre joueurs

Joueur 1

(Le joueur avec la prise violette insérée dans sa console.)

- Insérez la cartouche dans le Game Boy Advance et allumez-le.
- Choisissez MULTIPLAYER (multijoueur) et appuyez sur START.
- Appuyez a nouveant sur START sur l'**ecran titre** pour accéder l'**ecran de selection de jeu**. Sélectionnez CLASSIC et appuyez sur A ou START pour confirmer votre choix.
- Un Mario de couleur différente apparaît pour chaque joueur. Appuyez sur START pour commencer la partie.

Autre joueurs

- Allumez toutes les consoles et choisissez MULTIPLAYER.
- Quand le joueur 1 appuie sur START, un Mario de couleur différente apparaîtra sur l'écran de chaque joueur C'est celui que vous dirigerez au cours de la partie.

Lors d'une partie à plusieurs joueurs, la coopération est importante pour finir les niveaux.

***Ce mode nécessite plusieurs cartouches. En jouant à deux joueurs ou plus, vous aurez besoin d'une cartouche par joueur.**

Trucs et astuces

Super Mario World

Trouvez les trous de serrure secrets!

Les ponts de parcours de couleur rouge disposent d objectifs supplémentaires ou de trous de serrure. Les clés sont généralement situées à proximité des trous, alors attrapez la clé et ouvrez a porte secrète. Si vous êtes sur Yoshi, il gardera la clé dans sa bouche

Route Etoile

De bonnes choses vous attendent si vous pouvez trouver la Route Etoile et résoudre ses mystères.

Palais Bloc

Un Palais Bloc se trouve au sommet de la montagne près de la maison de Yoshi. Sautez sur le gros interrupteur qu'il contient, et tous les blocs en pointillé se transformeront en blocs d'exclamation, facilitant votre progression dans les niveaux. Il y a d'autres palais interrupteur dans Dino-Land. Faites de votre mieux pour les trouver.

Jeu Multi-Cartouches, Jeu Une Cartouche

CETTE CARTOUCHE INCLUT UN MODE MULTIJOUEUR QUI NECESSITE UN CÂBLE GAME BOY ADVANCE GAME LINK™.

Equipement nécessaire

Game Boy Advance ..... **Un par joueur**

Cartouches / Jeu Multi-Cartouches ..... **Une par joueur**
Jeu Une Cartouche ..... **Une cartouche**

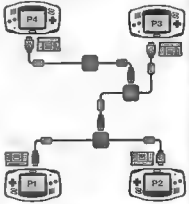
Câbles Game Boy Advance Game Link ..... **2 joueurs: 1 câble**
..... **3 joueurs: 2 câbles**
..... **4 joueurs: 3 câbles**

Connexion des câbles

Jeu Multi-Cartouches

1. Assurez-vous que les Game Boy Advance sont éteints (interrupteur sur OFF). Insérez les cartouches dans les Game Boy Advance.
2. Connectez les câbles Game Boy Advance Game Link entre eux, et connectez-les aux Game Boy Advance dans les prises prévues à cet effet.
3. Allumez vos Game Boy Advance (interrupteur sur ON).
4. Suivez les instructions pour commencer une partie multi-joueurs.

- Si vous jouez à deux ou à trois, connectez seulement les Game Boy Advance nécessaires.
- Le joueur qui connectera la prise violette dans son Game Boy Advance sera le joueur 1.



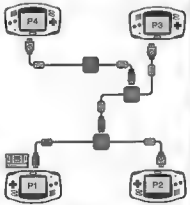
Game Boy Advance connectés avec les câbles Game Boy Advance Game Link

Reportez-vous au schéma pour connecter les Game Boy Advance entre eux (les petites prises sont violettes et les grosses prises sont grises).

Jeu Une Cartouche

1. Assurez-vous que les Game Boy Advance sont éteints (interrupteur sur OFF). Insérez la cartouche dans le Game Boy Advance du joueur 1.
2. Connectez les câbles Game Boy Advance Game Link entre eux.
3. Assurez-vous de bien insérer la petite prise violette dans le Game Boy Advance du joueur 1, et les grosses prises grises dans les Game Boy Advance des autres joueurs.
4. Allumez vos Game Boy Advance (interrupteur sur ON).
5. Suivez les instructions pour commencer une partie multi-joueurs avec une cartouche.

- Si vous jouez à deux ou à trois, connectez seulement les Game Boy Advance nécessaires.



Game Boy Advance connectés avec les câbles Game Boy Advance Game Link

Reportez-vous au schéma pour connecter les Game Boy Advance entre eux (les petites prises sont violettes et les grosses prises sont grises).

En cas de problèmes

Il se peut que vous rencontriez quelques problèmes dans les cas suivants :

- Si vous utilisez d'autres câbles que les câbles Game Boy Advance Game Link.
- Si votre câble Game Boy Advance Game Link n'est pas correctement inséré dans votre Game Boy Advance.
- Si un des câbles Game Boy Advance Game Link est retiré pendant un transfert de données.
- Si plus de 4 Game Boy Advance sont connectés entre eux.
- Si un des câbles n'est pas correctement inséré dans l'un des Game Boy Advance.
- Si la cartouche n'est pas insérée dans le Game Boy Advance du Joueur 1 (Jeu Une Cartouche).

ÍNDICE

Super Mario World™

De vacaciones en el País de los Dinosaurios 84
Funciones de los botones 85
Cómo empezar a jugar 86
Reglas del juego 86
Poderes especiales para fontaneros especiales 90
Trucos y pistas 101

- Super Mario World es un juego para un solo jugador.
- Mario Bros. Battle es un juego para dos, tres o cuatro jugadores.
- Mario Bros. Classic es un juego para uno, dos, tres o cuatro jugadores

Mario Bros.™

Cómo seleccionar los juegos 95
Funciones de los botones 96
Mario Bros. Battle
Cómo empezar a jugar 97
Cómo jugar 98
La Pantalla del juego y los enemigos 99
El cubo de la basura 100
Mario Bros. Classic
Cómo jugar 100

Funciones de los botones comunes a ambos juegos

SELECT + START + Botón A + Botón B
- Pulsa estos cuatro botones a la vez para reiniciar el juego.

SELECT + Botón L
- Pulsa estos dos botones a la vez para desactivar el **Salvapantallas**.

SELECT + Botón R
- Pulsa SELECT y el Botón R a la vez para apagar la pantalla de cristal líquido de tu consola y activar el **Salvapantallas**, con el fin de ahorrar pilas

Puedes activar el **Salvapantallas** en cualquier momento, pero eso no evitará que la consola se apague si se queda sin pilas.

SUPER MARIO WORLD

De vacaciones en el País de los Dinosaurios

Mario, Luigi y la Princesa Peach llegaron a la isla de Yoshi, en el País de los Dinosaurios, para disfrutar de unas merecidas vacaciones. Por desgracia, poco después de llegar, la Princesa Toadstool desapareció.

Ahora Mario y Luigi, con la ayuda de Yoshi, deberán liberar a la Princesa y a los demás dinosaurios, comenzando así toda una nueva aventura.

Funciones de los botones

Botón L
- Pulsa ◀, ▶, ▲ o ▼ después de haber pulsado el Botón L para ver más zonas del mapa.
- Consultar todo el mapa del mundo.
- Mover hacia la derecha los paneles de la **pantalla de resultados**.

Estas funciones pueden variar dependiendo de lo avanzado que estés en el juego.

Panel de Control
- Pulsa ◀ o ▶ para moverte hacia la derecha o hacia la izquierda.
- Pulsa ▲ para entrar por las puertas.
- Pulsa ▲, ▼, ◀ y ▶ para moverte por el mapa.
- Seleccionar opciones en los menús.

Botón R
- Dar un Salto Giro.
- Bajar de Yoshi.
- Cambiar de Mario a Luigi y viceversa en la **pantalla del mapa**.
- Mover hacia la izquierda los paneles de la **pantalla de resultados**.

Estas funciones pueden variar dependiendo de lo avanzado que estés en el juego.

START
- Realizar una pausa en el juego (puedes guardar la partida en el **menú de pausa**).
- Confirmar una opción seleccionada en un menú.

Botón B
- Saltar o nadar.
- Descender lentamente con la Capa.
- Volar con Yoshi.
- Confirmar una opción seleccionada en un menú.

SELECT
- Usar el objeto extra.
- Pasar de la **pantalla del mapa** a la **pantalla de resultados** y viceversa.
- Seleccionar opciones en los menús.

Botón A
- Acelerar o llevar objetos.
- Dar vueltas con la Capa.
- En el aire, controlar el vuelo con la Capa.
- Golpear a los enemigos que estén al otro lado de una verja.
- Hacer que Yoshi coma y/o escupa enemigos.
- Lanzar bolas incandescentes.
- Cancelar una selección en un menú.

Cómo empezar a jugar

1 [illegible]

Inserta el cartucho en la consola Game Boy Advance™ y enciéndela (ON). Selecciona SINGLE PLAYER (un jugador) en la **pantalla del título** y pulsa START o el Botón A para pasar a la **pantalla de selección de juego** (CHOOSE A GAME). Elige SUPER MARIO WORLD y pulsa START o el Botón A para pasar a la **pantalla de selección de idioma** (CHOOSE A LANGUAGE). Selecciona tu idioma utilizando el + Panel de Control y pulsa el Botón A para confirmar.

2 [illegible]

- En la **pantalla de selección de archivo**, elige uno de los tres archivos que aparecen para empezar a jugar.
- Selecciona **BORRAR UN ARCHIVO cuando quieras eliminar un archivo que contenga una partida guardada.**

Si en el momento de encender la consola, mantienes presionados SELECT, START y los Botones L, R, A y B a la vez, se abrirá la pantalla ERASE ALL SAVED DATA? (¿deseas borrar todos los datos guardados?). Si seleccionas YES (sí), se borrarán todas las partidas guardadas y empezarás de nuevo como si acabases de comprar el cartucho. ¡Ten mucho cuidado! Una vez que hayas borrado los datos del juego, no podrás volver a recuperarlos.

Reglas del juego

1 [illegible]

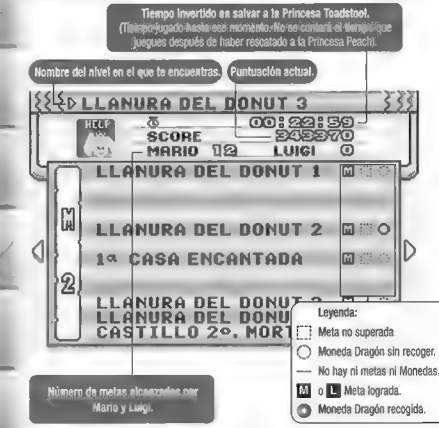
El juego comienza en la Casa de Yoshi. Al principio, sólo podrás caminar hacia la izquierda o hacia la derecha. Para abrir nuevos caminos que te conduzcan a otros mundos, deberás superar uno a uno todos niveles. ¡Así es el juego! Usa el + Panel de Control para mover a Mario o a Luigi por el mapa. Para ver otras zonas, pulsa el Botón L y luego usa el + Panel de Control. Pulsa el Botón L de nuevo para volver a la **pantalla del mapa** normal.

Más allá de la Llanura del Donut, te encontrarás con niveles marcados con puntos rojos en el mapa. Se trata de niveles que esconden metas ocultas u ojos de cerradura secretos. Si logras encontrar estos lugares especiales, se abrirán ante ti nuevos caminos. ¡Haz lo posible por encontrarlos!

Pulsa el Botón R para cambiar de Mario a Luigi y viceversa.

2 [illegible]

- Cuando estés en la **pantalla del mapa**, pulsa SELECT para ir a la **pantalla de resultados**.



- La **pantalla de resultados** está vinculada a la **pantalla del mapa**, de modo que cualquier avance se guarda automáticamente. Así, podrás comprobar en cualquier momento cuántas metas y Monedas Dragón te faltan por conseguir.

Cuando pasas a un nivel nuevo, en pantalla podrás ver su nombre y el número de metas y Monedas Dragón que tiene.

Si el nivel tiene dos iconos de meta, significará que una de ellas está oculta.

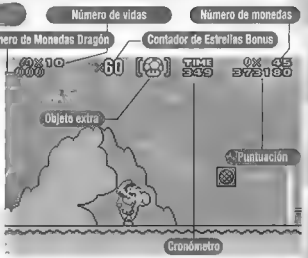
Si pasas una meta con Mario, aparecerá una M; si la pasas con Luigi, aparecerá una L.

El icono de Moneda Dragón sólo aparecerá cuando hayas recogido cinco o más Monedas Dragón en ese nivel.

- Al comienzo del juego, la **pantalla de resultados** sólo mostrará un panel con información sobre el primer mundo, pero a medida que llegues a nuevas zonas, la **pantalla de resultados** incluirá nuevos paneles.

3 La pantalla de acción

Para entrar en un nuevo nivel, sólo tienes que llevar hasta el mismo a Mario o a Luigi y pulsar el Botón A. Si tu personaje llega sano y salvo al final: ¡prueba superada! Puedes volver a jugar las veces que quieras en los niveles que has superado, excepto en los castillos o fuertes, a los que no podrás volver. Cuando estés en un nivel que ya has superado, te puedes salir y volver a la **pantalla del mapa**. Pulsa START para abrir el **menú de pausa** y selecciona VOLVER para salir del nivel.



4 Las monedas

Puedes aumentar el número de vidas recogiendo monedas en los distintos niveles del juego.

- Monedas normales: recoge 100 para recibir una vida extra.
- Monedas Dragón: recoge 5 o más en un nivel para recibir una vida extra.

(Las Monedas Dragón también se incluyen en el recuento de monedas normales).

5 Almacenamiento de objetos

Cuando golpees determinados bloques, aparecerán objetos que te dotarán de poderes especiales. Si tienes un poder especial y coges un nuevo objeto, el poder del nuevo objeto sustituirá al que tenías, y este último se almacenará en el recuadro superior de la pantalla como objeto extra. Si recibes algún daño o pierdes energía, no te preocupes, el objeto extra bajará automáticamente para que puedas recogerlo y utilizarlo. Aunque, si no quieres esperar, puedes pulsar SELECT y usar el objeto extra en el momento que quieras.

Champiñón

Flor de Fuego

Capa de Pluma

6 ¿Qué más cosas esconde el País de los Dinosaurios?

En el juego, encontrarás más objetos además de Champiñones, Flores de Fuego y Capas de Pluma.

Estrellas
Cuando coges uno de estos simpáticos astros, te vuelves invencible.

Bloques de salto
Estos bloques son auténticos trampolines y, a veces, contienen objetos.

Bloques de premios
Golpea estos bloques desde abajo para obtener una moneda o un objeto.

Huevos de Yoshi
El contenido de los huevos será de tu agrado, seguro. A veces, Yoshi también pone huevos.

Interruptores
Salta sobre ellos para transformar los bloques en monedas, aunque sea por poco tiempo.

Bloques giratorios
Golpea estos bloques para hacerlos girar sobre sí mismos durante un tiempo.

Lunas 3-Up
Estos cuerpos celestes te otorgan tres vidas extra.

Bloques mensajeros
Estos bloques están en puntos estratégicamente situados y esconden pistas para turistas que te resultarán muy útiles.

Bloques arrojadizos
Usa estos bloques para lanzarlos contra un objetivo que esté lejos de tu alcance.

Plataformas de salto
Calcula bien las distancias y podrás dar un supersalto.

Bayas
Si alimentas a Yoshi con ellas, te lo agradecerá dándote un huevo.

Bloques de Bonus
Si golpeas uno de estos bloques después de haber recogido 30 monedas en un nivel, ganarás un Champiñón de vida extra.

Alas de Yoshi
Coge estas alas cuando cabalgues a lomos de Yoshi y podréis remontar el vuelo.

Globos de poder
Trágate uno de estos globos para ascender y aprovechar las corrientes de aire antes de que te desinfles.

7 Porterías a medio camino y metas

- Las porterías a medio camino marcan, como su nombre indica, el punto medio de cada nivel. Si rompes la cinta de una portería, ésta se convertirá a partir de ese momento en el punto de salida del nivel, en caso de que pierdas una vida antes de alcanzar la meta. Además, si rompes la cinta siendo aún pequeño, ¡te harás grande!
- Las metas que hay al final de cada nivel tienen una altura más que considerable, ¡y la cinta se mueve! Cuanto más arriba esté la cinta en el momento de romperla, más Estrellas Bonus ganarás. Si terminas un nivel a lomos de Yoshi, no te preocupes, ¡irá contigo al siguiente!

8 Juegos de bonus (BONUS GAME)

Cuando consigas 100 Estrellas Bonus, podrás participar en un juego de bonus. Al entrar en este juego, verás una serie de bloques giratorios que guardan objetos. Trata de golpearlos desde abajo para detener su rotación y obtener filas de bloques que contengan el mismo objeto, como harías en el tres en raya. Por cada línea que formes, jobtendrás un Champiñón de vida extra!

Champiñón de vida extra

¡Cada uno de estos champiñones te dará una vida extra!

9 Cómo guardar tu progreso

Cuando quieras guardar la partida, o simplemente tomarte un descanso, pulsa START para abrir la **pantalla de pausa**. En esta pantalla tendrás las siguientes opciones: CONTINUAR (sin guardar), GUARDAR Y CONTINUAR, GUARDAR Y SALIR. (Además, si estás jugando en un nivel que ya has terminado, en el **menú de pausa** aparecerá la opción VOLVER, por si deseas salir de ese nivel y volver a la **pantalla del mapa**). Puedes abrir la **pantalla de pausa** desde la **pantalla del mapa** o desde la **pantalla de acción**.

Poderes especiales para fontaneros especiales

1 Cómo recuperan el poder de Mario y Luigi

Recoge los objetos especiales que aparecen en el juego para que Mario o Luigi adopten una de sus tres formas súper poderosas. Una vez que tu personaje haya adquirido alguna de estas tres formas, cualquier daño que reciba no le costará una vida, sino que simplemente le devolverá al estado que tenía anteriormente.

*Si Mario o Luigi consiguen una Flor de Fuego o una Capa de Pluma cuando ya han aumentado de tamaño, tomarán la nueva forma y guardarán un Champiñón como objeto extra.

*Si tu personaje ha tomado la forma de Fuego y tiene una Capa como objeto extra, o viceversa, podrás coger el objeto extra para que cambie de estado como mejor te convenga.

2 Movimientos básicos

Correr

Mantén presionado el Botón B y corre en la dirección que selecciones con el + Panel de Control. Si corres lo suficiente, podrás pasar por fosas de un bloque de ancho sin caerte.

Saltar

Cuanto más tiempo mantengas presionado el Botón A, más alto saltarás. Si saltas justo al caer sobre un enemigo, llegarás todavía más arriba.

Ponerse en cuclillas

Pulsa ▼ en el + Panel de Control para agacharte.

Dar un Salto Giro

Pulsa el Botón R para hacer que Mario o Luigi den un salto girando rápidamente sobre sí mismos. No podrás llegar tan alto como en un salto normal, pero causarás verdaderos estragos al enemigo. Con el Salto Giro también podrás romper algunos bloques

Coger y tirar objetos

Mantén presionado el Botón B para coger un objeto y llevarlo contigo. Sólo podrás llevar un objeto a la vez.

Lanzar un objeto

Para arrojar un objeto, pulsa ▲ en el + Panel de Control y suelta a la vez el Botón B. Si quieres dejar un objeto a los pies, pulsa ▼ y suelta a la vez el Botón B

Nadar

Pulsa repetidamente el Botón A o el Botón R para nadar.

Llevar objetos mientras nadas

Mantén presionado el Botón B para poder llevar objetos mientras nadas.

Salir del agua

Pulsa ▲ en el + Panel de Control y el Botón A o el Botón R para salir saltando fuera del agua.

3 Cómo utilizar las tuberías

Las tuberías del suelo

Pulsa ▼ en el + Panel de Control para meterte por las tuberías que te encuentres en el suelo.

Las tuberías del techo

Salta y pulsa ▲ en el + Panel de Control para meterte por las tuberías que hay en algunos techos.

Saltar en una tubería

Cuando veas un bloque triangular junto a la base de una tubería, corre hacia él manteniendo presionado el Botón B y no los sueltes hasta que no hayas llegado arriba.

Saltar con Yoshi

Cuando cabalgues sobre Yoshi, salta encima de un bloque triangular y pulsa el Botón A para subir increíblemente alto.

4 Cómo [illegible]

Puñetazo

Pulsa ▲ en el ✣ Panel de Control para subirte por una verja. Pulsa el Botón B para dar puñetazos a los enemigos que estén trepando por el otro lado. Si están en tu lado, el mejor modo de derribarlos es caer encima de ellos.

Pasar por las puertas giratorias de las verjas

Cuando estés en la puerta giratoria de una verja, pulsa el Botón B para darle la vuelta y pasar al otro lado.

Trepar por [illegible]

Súbete a ellas pulsando ▲ en el ✣ Panel de Control. Luego, pulsa ▼ para subir y ▲ para bajar.

Bajar [illegible]

Cuando te encuentres ante una pendiente, pulsa ▼ en el ✣ Panel de Control para deslizarte por ella como por un tobogán. Pero cuidado, ¡cuando llegues abajo, te detendrás y serás bastante vulnerable!

5 Modo básico de derrotar al enemigo

Saltar y caer sobre ellos

El mejor modo de derrotar a tus enemigos es saltar y caer con toda tu fuerza sobre ellos. Pero ten cuidado: ¡hay enemigos sobre los que no puedes saltar!

Golpear bloques desde abajo

Cuando un enemigo esté encima de un bloque, ¡golpea el bloque desde abajo para hacerle caer!

Lanzar bolas incandescentes

Mario de Fuego y Luigi de Fuego pueden arrojar bolas incandescentes pulsando el Botón B. Los enemigos que resulten alcanzados se convertirán en monedas; aunque, claro, ¡algunos son inmunes al fuego!

Disparar caparazones

Si sueltas el Botón B cuando llevas un caparazón, lo dejarás caer y le darás una patada mandándolo en la dirección que selecciones con el ✣ Panel de Control.

6 Cómo controlar a Mario o a Luigi con Capa

Usar la Capa para derrotar al enemigo

Si tienes la Capa, pulsa el Botón B para girar rápidamente sobre ti mismo: derrotarás a los enemigos y romperás bloques en medio de un torbellino.

[illegible]

Acelerar

Mantén presionado el Botón B mientras corres hasta que tu personaje levante los brazos.

Saltar

Con el Botón B presionado, ¡pulsa el Botón A para saltar!

Despegar rápidamente

Sin soltar los Botones A y B, usa el ✣ Panel de Control para cambiar la dirección del vuelo.

Abrir la Capa

Puedes abrir la Capa en cualquier momento para interrumpir tu ascenso soltando el Botón A. La Capa se abrirá automáticamente cuando alcances el punto más alto del salto. ¡Pero no sueltes el Botón B!

Volar

Sin soltar en ningún momento el Botón B, usa el ✣ Panel de Control para planear, ascendiendo y descendiendo. Si pulsas el ✣ Panel de Control en la dirección de tu vuelo, descenderás; si lo pulsas en la dirección contraria, ascenderás. Si logras cogerle el tranquillo al ✣ Panel de Control, podrás incluso subir más alto que cuando despegaste.

Aterrizaje lento

Frena y suaviza la caída manteniendo presionado el Botón A. Para volver a caer a velocidad normal, suelta el Botón A.

Si te chocas con un enemigo cuando tienes la Capa desplegada, sufrirás daño, pero no perderás ninguna vida.

Descenso en picado

Para caer en picado, mantén presionado el Botón B y pulsa el botón de la dirección en la que vuelas en el ✣ Panel de Control.

Si caes en picado contra el suelo, el impacto puede hacer tambalearse, e incluso desaparecer, a los enemigos que haya cerca.

Presión corporal

Usa el ✣ Panel de Control mientras mantienes presionado el Botón B para planear hasta caer justo encima de un enemigo al que quieras aplastar.

7 Tu amigo Yoshi

La primera vez que te encuentres con Yoshi, simplemente salta y súbete a él: verás que los movimientos básicos son los mismos que cuando manejas a Mario o a Luigi.

Trotar y saltar

Pulsa el Botón B y usa el + Panel de Control para hacer trotar a Yoshi. Pulsa el Botón A para hacerlo saltar. Si Mario o Luigi tienen la Capa puesta, Yoshi ascenderá y caerá planeando cada vez que salte.

Comer objetos

Yoshi comerá bayas y enemigos si pulsas el Botón B. Si pulsas ▲ en el + Panel de Control a la vez que el Botón B, Yoshi será capaz de comerse objetos ligeramente más grandes que su cabeza. Acerca la boca de Yoshi a las bayas, ¡y ya verás qué poco duran en el árbol!

Escupir fuego

Como Yoshi no puede tragarse caparazones de Koopa ni otros objetos duros así como así, a veces tendrás que pulsar el Botón B para que los escupa. Cuando coja un caparazón rojo, escupirá bolas de fuego.

Caer formando nubes de arena

Si Yoshi tiene un caparazón amarillo en la boca, cada vez que caiga al suelo formará nubes de arena capaces de acabar con el enemigo.

Volar

Por extraño que parezca, cuando Yoshi tiene un caparazón azul en la boca, ¡sus alas cobran vida! Pulsa el Botón A repetidamente para agitarlas y elevarte en el aire.

- Yoshi puede tragarse casi cualquier objeto que tenga en la boca si lo tiene en ella el tiempo suficiente. Cuando se traga un caparazón, pierde de repente el poder que había adquirido al tenerlo en la boca.
- Cuando estés a lomos de Yoshi, lo más que puede hacer un enemigo es desmontarte. Si ocurre esto, Yoshi saldrá espantado, así que haz lo posible por subirte a él lo más rápido que puedas para evitar perderlo.

8 La leyenda de los Yoghis de colores

En lugares recónditos del País de los Dinosaurios, existen Yoshis ocultos de tres colores diferentes. Si tienes la suerte de encontrarlos, descubrirás que son sólo bebés de dinosaurio. Deberás darles de comer cinco enemigos para que se hagan grandes. Si mantienes pulsado el Botón B, podrás llevar a los pequeños Yoshis contigo.

Yoshis Rojos

Estos Yoshis siempre escupen bolas de fuego, independientemente del color que tenga el caparazón que se lleven a la boca.

Yoshis Azules

Los Yoshis Azules vuelan cada vez que tienen un caparazón en la boca, no les importa de qué color sea.

Yoshis Amarillos

Mientras tengan un caparazón en la boca, ya sean rojos, verdes o amarillos, estos Yoshis caen al suelo formando nubes de arena.

9 La historia según Luigi

En la **pantalla del mapa**, pulsa el Botón R para cambiar de personaje y escoger al hermano pequeño de Mario, Luigi.

- Los saltos de Luigi son más potentes que los de Mario, pero él es un poco más lento.
- La velocidad de vuelo que alcanza Luigi con Capa no es tan grande como la de Mario con Capa.
- Las bolas incandescentes que lanza Luigi de Fuego botan más alto que las que lanza Mario.
- Con Luigi en su lomo, Yoshi prefiere escupir inmediatamente a los enemigos, en lugar de tragárselos.

Cómo seleccionar los juegos

Antes de comenzar

Hasta cuatro personas pueden jugar a Mario Bros. Classic; y dos, tres o cuatro pueden enfrentarse en Mario Bros. Battle.

Mario Bros. Classic

- Si vas a jugar a Mario Bros. Classic tú solo, únicamente necesitas un cartucho.

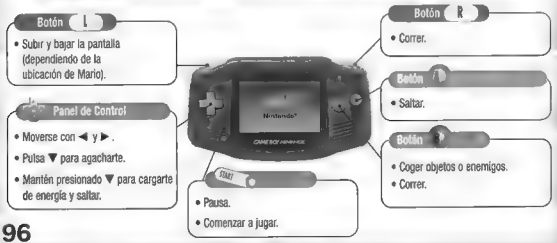
- Si vais a jugar a Mario Bros. Classic dos o más personas, necesitaréis el número de cables Game Link de Game Boy Advance que corresponda y un cartucho por jugador.

- Para jugar a Mario Bros. Battle, necesitas el número de cables Game Link de Game Boy Advance que corresponda y un cartucho para todos, o un cartucho para cada jugador.

- **Si juegas con varios cartuchos, no habrá ningún tiempo de carga.**
- **El juego no va a variar en nada, juguéis todos con un solo cartucho o cada uno con uno.**

*Puedes usar este cartucho con uno de SUPER MARIO ADVANCE™ (Super Mario Bros. 2 / Mario Bros.).

Funciones de los botones



Cómo empezar a jugar

1 Juega con un cartucho en el modo 2

Instrucciones para el jugador 1

(El jugador que tiene el cartucho).

- Introduce el cartucho del juego en tu consola Game Boy Advance y enciéndela (ON).
- En la **pantalla del título**, selecciona MULTIPLAYER (multijugador) y pulsa START. La consola verificará seguidamente las conexiones de los cables
- Cuando veas en pantalla el mensaje PRESS START, pulsa START.
- A continuación, usa el + Panel de Control para elegir un nivel de dificultad (LEVEL) y decidir si vais a jugar o no con bolas de fuego (FIREBALL). Echa también un vistazo a la opción HANDICAP: si eres muy bueno, ¡puedes empezar con desventaja la partida dándoles monedas a los demás jugadores!
- Por último, el jugador 1 debe pulsar el Botón A para enviar los datos de la nueva configuración del juego a las consolas de los otros jugadores.

*Mario aparecerá corriendo de izquierda a derecha de la pantalla mientras se están cargando los datos del juego. El proceso de carga concluye cuando Mario desaparece por la tubería que hay a la derecha de la pantalla.

*Cuando juegues con cables Game Link de Game Boy Advance, deberás apagar todas las consolas antes de conectar los cables. Para obtener más información sobre la manera de conectar los cables Game Link de la consola Game Boy Advance, consulta el apartado "Juego Multicartucho, Juego con un cartucho".

Instrucciones para los demás jugadores

- Mientras la consola del jugador 1 verifica las conexiones de los cables, en las demás consolas conectadas aparecerá el logotipo de GAME BOY
- Cuando el jugador 1 pulse START, en las demás consolas aparecerá intermitentemente el logotipo de NINTENDO, lo que significa que se están cargando los datos del juego.

El Mario de cada jugador aparecerá en pantalla durante la carga de los datos. El Mario que veas será el Mario con el que juegues, así que presta atención al color del que va vestido.

Si aparece el mensaje ERROR en pantalla, apagad todas las consolas (OFF), comprobad las conexiones de los cables y empezad a configurar el juego de nuevo.

2 Juego Multicartucho en el modo Battle

El Juego Multicartucho es igual que el juego con 1 cartucho, pero tiene la ventaja de que no hay que esperar a que se cargue el juego en las demás consolas.

Instrucciones para el jugador 1

(El jugador 1 es el que tiene el conector morado conectado a la consola).

- Introduce el cartucho de juego en la consola Game Boy Advance y enciéndela (ON).
- En la **pantalla del título**, selecciona MULTIPLAYER (multijugador) y pulsa START para entrar en la **pantalla de multijugador**.
- Pulsa de nuevo START para entrar en la **pantalla de selección de juego**; selecciona BATTLE y vuelve a pulsar START.
- A continuación, usa el ✦ Panel de Control para elegir un nivel de dificultad (LEVEL) y decidir si vais a jugar o no con bolas de fuego (FIREBALL). Echa también un vistazo a la opción HANDICAP: si eres muy bueno, ¡puedes empezar con desventaja la partida dándoles monedas a los demás jugadores!
- Cuando pulses el Botón A, en cada consola aparecerá un Mario vestido de un color diferente. Pulsa el START para empezar a jugar.

Instrucciones para los demás jugadores

- Después de encender la consola (ON), elegid MULTIPLAYER (multijugador) en la **pantalla del título** y esperad a que el jugador 1 haya terminado de configurar el juego.
- Cuando el jugador 1 pulse START, aparecerá un Mario vestido de distinto color para cada jugador. Pulsad START para iniciar el juego.

Cuando juguéis en el modo Multicartucho, aseguraos de que todas las consolas estén apagadas antes de conectar el cable o los cables Game Link de Game Boy Advance.

Cómo jugar

1 Para ganar

Cómo ganar la partida

- El primer jugador que reúne cinco monedas gana.
- Por cada adversario derrotado, saldrá una moneda de una de las tuberías que aparecen en la parte superior de la pantalla del juego. Para tumbar a los adversarios, salta y golpea el suelo que pisan. Cuando estén boca arriba, sácalos a patadas de la pantalla para deshacerte de ellos.
- Si todos los jugadores, menos uno, quedan eliminados antes de recoger las cinco monedas, el jugador que quede será el ganador.

2 Movimientos de Mario

- Si golpeas a tus rivales desde abajo, se quedarán aturdidos y serán incapaces de moverse durante unos segundos.
- Si eres tú quien se queda aturdido, pulsa repetidamente el Botón A para recuperarte.
- Si saltas encima de un Mano rival, pulsa el Botón B para cogerlo. Vuelve a pulsar el Botón B para lanzarlo contra otros adversarios o al cubo de la basura.
- Si te cogen a ti, pulsa repetidamente ◄ o ► para escaparte.
- Puedes saltar y golpear el bloque POW para aturdir a todos tus rivales a la vez. También puedes recoger y llevar contigo los bloques POW saltando encima de ellos y pulsando el Botón B.

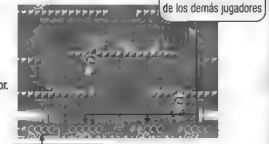
La pantalla del juego y los enemigos

1 La pantalla del juego

Durante la partida

En pantalla aparecen las monedas que va recogiendo cada jugador.

- Si pulsas START durante la partida y seleccionas START OVER (volver a empezar), volverás a empezar desde el primer asalto.



Después de cada asalto

En pantalla aparecerá YOU WIN (has ganado) sobre el vencedor del asalto, y YOU LOOSE (has perdido) sobre los Marios derrotados.

Marcador [TOTAL]

Entre un asalto y otro, aparecerá una pantalla donde se indicará el número de victorias que ha logrado hasta ese momento cada jugador.

- Pulsa START en esta pantalla para comenzar la siguiente batalla.
- El primer jugador que gane cinco asaltos ganará la partida.

2 Las alimañas de las tuberías

Pinchones Estos bicharracos con púas serán los primeros enemigos que te encontrarás. Pon los patas arriba y échalos fuera de la pantalla. Pero ten cuidado: se darán la vuelta en unos segundos y entonces serán más rápidos que antes.

Bolas de fuego Si tu sincronización es correcta, podrás golpear el suelo sobre el que se encuentran estas bolas justo cuando caigan para dejarlas fuera de juego.

Congelador Si no dejas fuera de combate a esta criatura pronto, congelará el suelo y acabarás patinando.

Moscas luchadoras A los moscones luchadores sólo se les puede aturdir cuando se posan en el suelo. Una buena sincronización es esencial para deshacerse de estas criaturas voladoras

Cangrejos Estos crustáceos son bastante resistentes, así que tendrás que golpearlos dos veces para aturdirlos. Además, son mucho más rápidos que los Pinchones.

El cubo de la basura

1 Úsalo mucho, y úsalo bien

Cuando jueguen dos jugadores, en el nivel más bajo del juego es posible que aparezca un cubo de la basura. Si lo sabes usar, puede convertirse en la clave de tu victoria.

- Si coges a tu adversario y lo llevas hasta el cubo de la basura, se abrirá la tapa y podrás meterlo dentro. La tapa se cerrará automáticamente y el contrincante dejará de molestarte durante algún tiempo.
- Si le meten en el cubo de la basura, tendrás que esperar unos segundos hasta que se vuelva a abrir la tapa. Cuando se abra, salte y vuelve a la carga
- Mientras estés atrapado dentro del cubo de la basura, tus rivales tendrán la oportunidad de recoger algunas monedas, pero no te preocupes: tú recibirás un objeto especial que podrá ayudarte a darle la vuelta a la tortilla.
- Si tu oponente está de pie encima del cubo de la basura mientras tú estás atrapado en el interior, utiliza el Super Salto para tirarlo al suelo y poder huir.
- Cuando estés en el cubo de la basura, recibirás un objeto al azar

*En el cubo de la basura puede haber cuatro objetos distintos. Uno de ellos, el huevo, puede contener cualquiera de los tres restantes. Es imposible saber cuál obtendrás, pero no estaría de más que contases con el cubo de la basura cuando vayas a planificar tu estrategia.

Mario Bros. Classic

Cómo jugar

1 Juego con un jugador en el modo Classic

- Introduce el cartucho de juego en tu consola Game Boy Advance y enciéndela (ON). Selecciona SINGLE PLAYER (un jugador) en la **pantalla del título** y pulsa START para pasar a la **pantalla de selección de juego**. Selecciona MARIO BROS. y pulsa el Botón A o START para confirmar tu selección
- Golpea a tus adversarios desde abajo para dejarlos patas arriba. Cuando estén en el suelo, échalos de la pantalla y del juego. Derrótalos a todos para pasar de nivel.

2 Juego con dos, tres o cuatro jugadores en el modo Classic

Instrucciones para el jugador 1

(El jugador 1 es el que tiene el conector morado conectado a la consola).

- Introduce el cartucho en la consola Game Boy Advance y enciéndela (ON).
- Selecciona MULTIPLAYER (multijugador) en la **pantalla del título** y pulsa START.
- Pulsa START en la **pantalla del título** para pasar a la **pantalla de selección de juego**. Selecciona CLASSIC y pulsa el Botón A o START para confirmar.
- En la **pantalla del título** de cada jugador aparecerá un Mario de distinto color. Pulsa START para comenzar a jugar.

Instrucciones para los demás jugadores

- Encended las consolas y seleccionad MULTIPLAYER (multijugador)
- Cuando el jugador 1 pulse START, aparecerá un Mario de color diferente en la pantalla de cada uno de los jugadores. El Mario que veas en tu pantalla será el Mario con el que juegues

Cuando juegan dos o más jugadores, es importante colaborar para pasar de nivel.

Este tipo de juego necesita varios cartuchos. Cuando juguéis dos o más jugadores, necesitaréis un cartucho cada uno. También puedes usar cartuchos de Super Mario Advance.

Trucos y pistas

Super Mario World

¡A ver si encuentras las cerraduras!

Los niveles que aparecen en rojo en el mapa tienen una meta extra o un ojo de cerradura oculto. Las llaves no suelen estar lejos de donde están las cerraduras, así que hazte con ellas y abre las puertas secretas. Si cabalgas sobre Yoshi, él será quien lleve la llave en la boca.

Camino de estrellas

Dice la leyenda. "Aquel que encuentre el Camino Estelar, grandes cosas podrá lograr".

Interruptores de palacio

El primer interruptor se halla en un palacio que hay sobre la cima de la montaña cercana a la Casa de Yoshi. Si saltas sobre él, todos los bloques rodeados por líneas de puntos de color amarillo se matenalizarán de repente en bloques adornados con un signo de exclamación y será más fácil pasar de nivel. Hay otros palacios con interruptores en el País de los Dinosaurios: haz lo posible por encontrarlos todos.

Juego Multicartucho, Juego con un cartucho

ESTE CARTUCHO INCLUYE UN MODO MULTIJUGADOR QUE REQUIERE UN CABLE GAME LINK DE GAME BOY ADVANCE.

Equipo necesario

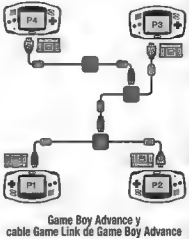
Consolas Game Boy Advance: ..... **Uno por jugador**
Cartuchos – Multicartucho: ..... **Uno por jugador**
– Juego con un cartucho: .....**Un cartucho**
Cables Game Link para Game Boy Advance: ..... **Dos jugadores: Un cable**
.....**Tres jugadores: Dos cables**
..... **Cuatro jugadores: Tres cables**

Instrucciones para conexión

Juego Multicartucho:

1. Compruebe que los interruptores de alimentación de todos los sistemas de juego están apagados (OFF) y después inserte los cartuchos en las ranuras cartucho.
2. Conecte los cables Game Link y enchúfelos en el conector externo de extensión (EXT) de cada s stema de juego.
3. Encienda el interruptor de alimentación (ON) de cada sistema de juego.
4. Siga las instrucciones de Juego Multicartucho

- Cuando juegue con sólo dos o tres jugadores, no conecte ningún sistema de juego que se no se vaya a usar.
- El jugador que enchufe un conector pequeño de color morado en Game Boy Advance será el jugador nº 1.



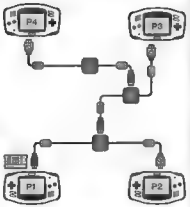
Game Boy Advance y cable Game Link de Game Boy Advance

Consulte la imagen al conectar los cables Game Link a los sistemas Game Boy Advance.
(Tenga en cuenta que el conector pequeño es de color morado y el grande gris.)

Juego con un cartucho:

1. Compruebe que los conmutadores de alimentación de todos los sistemas de juego están apagados (OFF) y después inserte el cartucho en la ranura cartucho del jugador nº 1.
2. Conecte los cables Game Link.
3. Asegúrese de insertar el pequeño conector morado en el sistema de juego del jugador nº 1 y el grande de color gris en los demás sistemas de juego, inserte los cables Game Link en los conectores de extensión externos (EXT).
4. Apague todos los conmutadores de alimentación del sistema.
5. Ahora siga las instrucciones de Juego con un cartucho.

- Cuando juegue con sólo dos o tres jugadores, no conecte ningún sistema de juego que se no se vaya a usar.



Game Boy Advance y cable Game Link de Game Boy Advance

Consulte el diagrama al conectar los cables Game Link a los sistemas Game Boy Advance.
(Tenga en cuenta que el conector pequeño de color morado y el cartucho va en el sistema de juego del jugador nº 1).

Resolución de problemas

Es posible que no pueda transferir datos de juego o que se produzca un funcionamiento incorrecto en cualquiera de las siguientes situaciones:

- Cuando utilice cualquier cable que no sean los cables Game Link de Game Boy Advance.
- Cuando algún cable Game Link no esté totalmente insertado en algún sistema de juego.
- Cuando se retira algún cable Game Link durante la transferencia de datos.
- Cuando están conectados más de cuatro sistemas de juego Game Boy Advance
- Cuando algún cable Game Link está mal conectado a algún sistema de juego.
- Cuando se inserta un cartucho en un sistema que no sea Game Boy Advance del jugador 1 (Juego con un cartucho).

INDICE

Super Mario World™

Vacanze a Dinosaur Land	104
Comandi	105
Inizio del gioco	106
Regole di gioco	106
Super poteri idraulici	110
Trucchi e suggerimenti	121

- Super Mario World è un gioco per un giocatore.
- Mario Bros. Battle è per un minimo di 2 e fino a 4 giocatori.
- Mario Bros. Classic è per un minimo di 1 e fino a 4 giocatori.

Mario Bros. Battle™

Selezione del gioco	115
Comandi	116
Mario Bros. Battle	
Iniziare	117
Il gioco	118
Schermo di gioco	119
Usare il secchio dei rifiuti	120
Mario Bros. Classic	
Il gioco	120

Comandi condivisi

SELECT + START + Pulsante A + Pulsante B
- Premili contemporaneamente per resettare il gioco.

SELECT + Pulsante L
- Premili contemporaneamente per disattivare la **modalità riposo**.

SELECT + Pulsante R
- Premili contemporaneamente per attivare la **modalità riposo** spegnendo lo schermo a cristalli liquidi de la tua console
Puoi riattivare la **modalità riposo** in ogni momento. Questo però non impedirà alla console di spegnersi qualora le pile fossero esaurite.

SUPER MARIO WORLD

Vacanze a Dinosaur Land

Mario, Luigi e la principessa Peach sono arrivati su Yoshi's Island (l'isola di Yoshi) a Dinosaur Land per godersi una meritata vacanza. Però, subito dopo l'arrivo, la principessa Peach scompare!

I fratelli Mario, insieme a Yoshi, devono ora imbarcarsi in una nuova avventura per liberare la principessa e gli altri dinosauri.

Comandi

Pulsante L
- Per vedere una porzione maggiore di mappa del mondo premi il pulsante L e subito dopo ◄, ►, ▲ o ▼.
- Guarda l'intera mappa del mondo.
- Nello **schermo risultati** sposta la tabella verso destra.

I comandi possono cambiare a seconda dell'avanzamento nel gioco.

Pulsantiera di comando
- Per muoverti a destra o a sinistra, premi ◄ o ►
- Premi ▲ per attraversare una porta
- Per muoverti attraverso la mappa usa ▲, ▼, ◄ e ►.
- Effettua selezioni nel menu.

Pulsante R
- Salto rotante.
- Smonta da Yoshi.
- Scegli tra Mario e Luigi nello **schermo mappa**.
- Nello **schermo risultati** muovi la tabella verso sinistra.

I comandi possono cambiare a seconda dell'avanzamento nel gioco.

START
- Metti il gioco in pausa. (Puoi salvare all'interno dello **schermo di pausa**.)
- Conferma le selezioni del menu

Pulsante B
- Nuota o salta.
- Plana lentamente usando la cappa.
- Vola con Yoshi.
- Conferma le selezioni del menu.

SELECT
- Usa gli oggetti di scorta.
- Passa dalla mappa allo **schermo risultati**.
- Effettua selezioni nel menu.

Pulsante A
- Scatta o afferra oggetti.
- Ruota con la cappa.
- Spostati in volo con la cappa.
- Colpisci mentre sei appeso a un recinto.
- Fai ingoiare e/o sputare un nemico a Yoshi.
- Lancia palle di fuoco.
- Annulla le selezioni del menu

Inizio del gioco

1 Seleziona un gioco

Inserisci la cassetta di gioco nel Game Boy Advance™ e accendi la console. Sullo **schermo del titolo**, seleziona SINGLE PLAYER (un giocatore) e premi START per passare allo **schermo seleziona gioco** (CHOOSE A GAME). Seleziona SUPER MARIO WORLD e premi il pulsante A per confermare.

Premi nuovamente il pulsante A per accedere allo **schermo selezione lingua** (CHOOSE A LANGUAGE). Seleziona il linguaggio appropriato premendo ▲ o ▼ sulla pulsantiera di comando + e premi il pulsante A per confermare.

2 Schermo file

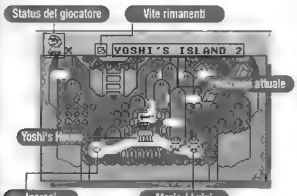
- Dallo **schermo seleziona File** (CHOOSE A FILE), seleziona uno dei tre file presenti per iniziare a giocare.
- Seleziona ERASE A FILE (cancella un file) per cancellare un file salvato.

Per cancellare tutti i file in una sola volta, tieni premuti contemporaneamente SELECT, START e i pulsanti L, R, A e B mentre accendi la console. Comparirà lo **schermo di inizializzazione** (ERASE ALL DATA?). Seleziona YES (sì) e conferma la tua scelta di cancellare tutti i dati di gioco salvati e resettare il gioco.

Attento: non sarà possibile recuperare i dati di gioco cancellati!

Regole di gioco

1 Obiettivo in mappa



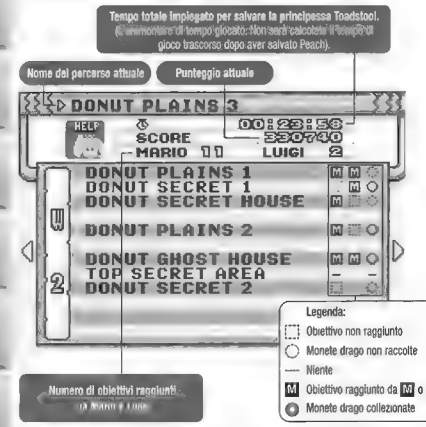
Il gioco comincia alla Yoshi's House (casa di Yoshi). All'inizio potrai muoverti solamente a destra o sinistra. Per accedere a nuovi percorsi che porteranno ad ulteriori incroci e mappe, dovrai superare i differenti livelli di gioco. Ecco come funziona il gioco! Per muovere Mario o Luigi sulla mappa, usa la pulsantiera di comando +. Per osservare tutta la mappa, premi il pulsante L e usa la pulsantiera di comando + per spostarti. Per tornare allo **schermo mappa** premi nuovamente il pulsante L.

Superate le Donut Plains (pianure Ciambella), troverai molti incroci rossi, che contengono passaggi e obiettivi segreti. Se riuscirai a scovare questi luoghi nascosti, nuovi percorsi ti saranno accessibili. Fai del tuo meglio per trovarli!

Premi il pulsante R per scegliere tra Mario e Luigi.

2 Controllare lo schermo risultati

- Premi SELECT sullo **schermo mappa** per accedere allo **schermo risultati**.



- Lo **schermo risultati** è collegato allo **schermo mappa**. In questo modo tutti i tuoi progressi sono registrati continuamente. Puoi controllare gli obiettivi e l'ammontare di monete drago ogni volta che vuoi.

Quando passi ad una nuova area, ti appariranno: il nome della mappa, il numero di obiettivi e l'ammontare di monete drago.

Se vengono segnalati due obiettivi in uno stesso percorso, esso contiene un obiettivo nascosto.

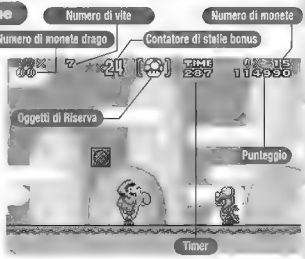
Se raggiungi un obiettivo con Mario, apparirà una M. Una L invece, apparirà con Luigi.

L'icona delle monete drago raccolte apparirà esclusivamente se ne collezioni almeno 5 in uno stesso livello.

- All'inizio del gioco lo **schermo risultati** mostrerà solamente le informazioni relative al primo mondo. Con l'esplorazione di nuove aree di gioco, lo **schermo risultati** si riempirà di nuove pagine.

3 Guardare lo schermo d'azione

Dopo che hai spostato Mario o Luigi presso un incrocio, premi il pulsante A per iniziare il livello. Quando termini un livello, esso apparirà come superato.
Una volta terminati, i livelli possono essere rigiocati a piacimento (castelli e fortezze non possono essere rigiocati). Se giochi ad un livello che hai già superato, puoi tornare allo **schermo mappa** in ogni momento. Premi START per accedere allo **schermo di pausa** e seleziona BACK (indietro) per uscire dal livello.



4 Informazioni sulle monete

Puoi aumentare il tuo numero di vite collezionando le monete in ogni livello.
- Monete normali: collezionane 100 per una vita in più.
- Monete drago: collezionane 5 o più in uno stesso livello per ottenere una vita in più.

(Le monete drago vengono conteggiate anche nel totale delle monete normali.)

5 Oggetti di riserva

Per far apparire oggetti di potenziamento, colpisci i mattoni che sono sparsi nei differenti livelli. Se quando raccogli uno di questi oggetti sei già potenziato, quello che hai raccolto verrà messo in riserva e apparirà in cima allo schermo. Se vieni danneggiato e perci la trasformazione, non preoccuparti! L'oggetto di potenziamento apparirà automaticamente per essere utilizzato. Se premi SELECT puoi utilizzare un oggetto di riserva in qualunque momento.

Super fungo

Fiore di fuoco

Cappa piuma

6 Mattoni ed altri oggetti

Troverai molti altri oggetti oltre al super fungo, il fiore di fuoco e la cappa piuma.

Stella
Quando l'acchiappi ricevi una temporanea invincibilità.

Mattoni saltarelli
Questi mattoni rimbalzano e a volte lasciano cadere oggetti.

Mattoni premio
Colpiscili dal basso per ricevere una moneta o un oggetto.

Le uova di Yoshi
Il contenuto delle uova è di sicura soddisfazione. Yoshi a volte ne depone.

Interruttori P
Se lasci su e trasformerai, per qualche secondo, tutti i mattoni in monete.

Mattoni girevoli
Colpisci questo tipo di mattoni per farli girare per un certo periodo di tempo.

Luna 3-Up
Questi corpi celestiali ti donano 3 vite in più.

Mattoni messaggio
Da questi mattoni opportunamente posizionati riceverai importanti informazioni turistiche.

Mattoni da presa
Questi mattoni li puoi prendere e tirare.

Trampolini
Con un buon tempismo puoi eseguire un salto super.

Bacche
Se Yoshi ne mangia a sufficienza, deporrà un uovo.

Mattoni bonus
Colpiscine uno, dopo aver collezionato 30 o più monete per ricevere un fungo 1-Up.

Le Ali di Yoshi
Se le prendi mentre sei a cavallo di Yoshi, ti potrai teletrasportare.

Super palloncini
Prendili per gonfiarti e galleggiare nell'aria per un breve periodo di tempo.

7 Traguardi intermedi e Obiettivi

- I traguardi intermedi segnano la metà esatta di ogni livello. Quando tagli il nastro, il traguardo diventerà il nuovo punto di partenza se dovessi perdere una vita prima della fine del livello. Sia Mario che Luigi si potenziano quando attraversano un traguardo intermedio.
- L'arrivo alla fine del livello è enorme e il nastro d'arrivo si muove! Tanto più in alto è il nastro quando lo rompi, tante più stelle bonus prenderai. Se tagli il traguardo a cavallo di Yoshi, inizierai il prossimo livello ancora in sua compagnia.

8 Bonus Game (gioco bonus)

Se riesci a collezionare 100 stelle bonus potrai giocare al BONUS GAME! Colpisci i mattoni oggetto roteanti dal basso per fermarli. Se riesci ad allineare lo stesso oggetto in una riga otterrai un fungo 1-Up. Per ogni riga di oggetti che riesci ad allineare otterrai un fungo 1-Up.

Funghi 1-Up

Ognuno di questi funghi ti regala una vita in più.

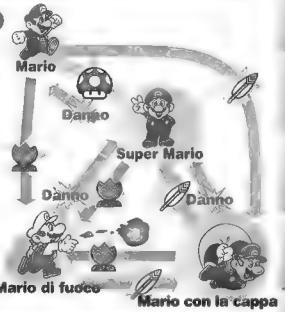
9 Tutto sul salvataggio

Quando vuoi fare una pausa o salvare il gioco, premi START per accedere allo **schermo di pausa**. In questo schermo potrai scegliere CONTINUE (continua senza salvare), SAVE AND CONTINUE (salva e continua) o SAVE AND QUIT (salva ed esci) o se ti trovi nello **schermo dell'azione** BACK (torna allo **schermo mappa**).
Puoi accedere allo **schermo di pausa** sia dallo **schermo della mappa** sia dallo **schermo d'azione**.

Super poteri idraulici

1 Potenziare i fratelli Mario.

Acchiappa gli oggetti speciali per trasformarti in una delle tre versioni potenziate di Mario e Luigi. Se ricevi danni quando sei trasformato, invece di perdere una vita, tornerai allo stadio precedente.



*Se, mentre sei potenziato, prendi un fiore di fuoco o una cappa piuma, ti potenzierai ancora e otterrai un super fungo di riserva.

*Quando sei nella forma di fuoco e hai una cappa piuma di riserva, o indossi la cappa e hai di riserva un fiore di fuoco, potrai prendere l'oggetto di riserva e cambiare forma a volontà.

2 Azioni di base

Corsa

Tieni premuto il pulsante B mentre ti muovi con la pulsantiera di comando + per scattare. Scattando potrai correre sopra ai vuoti di un mattone.

Salto

Salterai tanto più in alto, quanto più a lungo terrai premuto il pulsante A. Se salti da sopra un nemico, andrai ancora più lontano.

Accovacciarsi

Premi ▼ sulla pulsantiera di comando + per accovacciarti.

Salto rotante

Fai girare Mario o Luigi premendo il pulsante R. Non riuscirai a saltare tanto in alto come con un salto normale ma creerai il panico tra i nemici! Se esegui un salto rotante quando sei Super Mario o Super Luigi riuscirai anche a sbriciolare i mattoni.

Portare oggetti

Tieni premuto il pulsante B per prendere e trasportare l'oggetto che hai toccato. Puoi portare un solo oggetto alla volta.

Lanciare oggetti

Lancia un oggetto verso l'alto premendo ▲ sulla pulsantiera di comando + e rilasciando contemporaneamente il pulsante B. Se vuoi posare un oggetto ai tuoi piedi premi ▼ e rilascia contemporaneamente il pulsante B.

Nuota

Premi ripetutamente il pulsante A o R per nuotare.

Trasportare oggetti mentre nuoti

Tieni premuto il pulsante B per trasportare un oggetto mentre nuoti.

Esci dall'acqua

Premi ▲ sulla pulsantiera di comando + e A o R per uscire dall'acqua.

3 Dentro ai tubi

Tubi sul terreno

Premi ▼ sulla pulsantiera di comando + per entrare in un tubo sul terreno.

Tubi sul soffitto

Premi ▲ sulla pulsantiera di comando + mentre salti per entrare in un tubo sul soffitto.

In verticale

Quando vedi un mattone triangolare alla base di un tubo, scatta, tenendo premuto il pulsante B, per risalire lungo il tubo.

Salta con Yoshi

Salta sui mattoni triangolari e premi il pulsante A mentre cavalchi Yoshi per saltare molto, molto in alto.

4 Superare gli ostacoli

Pugno

Premi ▲ sulla pulsantiera di comando + per arrampicarti su di un recinto. Premi il pulsante B mentre sei su un recinto per dare un pugno ai nemici che si trovano dall'altro lato. Se cadi dall'alto su un nemico puoi calciarlo via!

Arrampicarsi sulle reti

Arrampicati premendo premi ▲ sulla pulsantiera di comando +. Muoviti verso l'alto o il basso con ▼ o ▲.

Porte girevoli

Sali sulle porte girevoli e colpiscile con il pulsante B per farle girare.

Scivola giù da un pendio

Quando arrivi in cima ad un pendio premi ▼ sulla pulsantiera di comando + per scendere giù come un missile. Giunto a terra ti fermerai e sarai vulnerabile agli attacchi.

5 Sconfiggere i nemici

Calpesta i nemici

Salta e atterra sui nemici, è la maniera più semplice per sconfiggerli!
Attento però, ci sono nemici sui quali non è possibile atterrare.

Lancia palle di fuoco

Quando sei Mario di fuoco o Luigi di fuoco, premendo il pulsante B, potrai scagliare palle di fuoco ai tuoi nemici.
I nemici colpiti dal fuoco si trasformano in monete.
Naturalmente, alcuni nemici sono immuni alle fiamme.

Colpisci i mattoni

Se un nemico è su di un mattone, colpisci il mattone per far cadere il nemico!

Calcia conchiglie

Rilascia il pulsante B quando trasporti una conchiglia e la calcerai, lanciandola oltre lo schermo.

6 Guida Mario o Luigi con la cappa

Sconfiggi i nemici con la cappa

Quando indossi la cappa, premi il pulsante B per girare su te stesso rapidamente. Sconfiggerai i nemici e sbriciolerai i mattoni in un nulla.

Vola con la cappa

Accelera

Tieni premuto il pulsante B mentre corri fino a che Mario o Luigi non allunghino le braccia

Salta

Per saltare, premi il pulsante A, mentre tieni premuto il pulsante B!

Controlla l'ascesa

Ora utilizza la pulsantiera di comando + per girare. Non dimenticare di tenere premuti il pulsanti A e B.

Apri la cappa

Durante la tua ascesa, puoi aprire la cappa in ogni momento, rilasciando il pulsante A.
La cappa si aprirà automaticamente quando raggiungi l'apice del tuo salto (non rilasciare il pulsante B!).

Volo

Mentre tieni premuto il pulsante B utilizza la pulsantiera di comando + per ascendere o discendere. Se premi la pulsantiera di comando + verso la tua direzione di volo inizierai a discendere. Per ascendere premi la pulsantiera di comando + nella direzione opposta.
Se premi e rilasci con il tempo giusto la pulsantiera di comando + potrai salire più in alto del tuo punto di partenza.

Atterraggio lento

Frena e rallenta la tua discesa tenendo premuto il pulsante A. Per continuare a scendere alla velocità normale, rilascia il pulsante A.

Se colpisci un nemico quando indossi la cappa tornerai allo stadio precedente, ma non perderai una vita.

In picchiata

Vai in picchiata tenendo premuto il pulsante B mentre tieni premuta la pulsantiera di comando + nella tua direzione di volo.

Se cadi in picchiata sulla terra, provocherai un'onda di terremoto! In questa maniera colpirai e potrai eliminare tutti i nemici vicini.

Caduta a piombo

Utilizza la pulsantiera di comando + mentre tieni premuto il pulsante B per arrivare sui nemici e schiacciarli a terra.

7 Il tuo amico Yoshi

Quando incontri Yoshi per la prima volta, vagli vicino e saltagli sulla schiena. I comandi per spostarti con Yoshi sono gli stessi di Mario e Luigi.

Corri e salta

Premi il pulsante B insieme alla pulsantiera di comando + per far correre Yoshi e premi il pulsante A per farlo saltare. Se Mario o Luigi indossano la cappa, Yoshi può ascendere e scivolare mentre salta.

Mangia oggetto

Yoshi mangia un nemico o una bacca quando premi il pulsante B. Se premi ▲ con la pulsantiera di comando + contemporaneamente al pulsante B, Yoshi mangerà oggetti che sono più in alto del suo capo.
Per mangiare le bacche che sono al livello della sua bocca, corri verso di loro.

Sputa fuoco

Yoshi non può ingoiare subito le conchiglie Koopa o altri oggetti duri. Per risputarli premi il pulsante B. Se è una conchiglia rossa, sputerà palle di fuoco.

Crea nuvole di sabbia

Se Yoshi ha in bocca una conchiglia gialla, ogni volta che salta formerà una nuvola di sabbia. Queste nuvole di sabbia metteranno a terra i nemici.

Vola

Se Yoshi ha in bocca una conchiglia blu, gli crescono le ali! Premi ripetutamente il pulsante A per battere le ali e puntare verso il cielo.

- Yoshi può ingoiare praticamente ogni cosa che tiene in bocca abbastanza a lungo. Se ingoia una conchiglia, perderà i poteri che la conchiglia gli dona.
- Non riceverai alcun danno se correrai contro i nemici mentre sei a cavallo di Yoshi ma Yoshi ti disarcionerà e scapperà via. Cercalo subito per evitare che fugga definitivamente.

8 La leggenda degli Yoshi colorati

Da qualche parte in Dinosaur Land, potrai incontrare degli Yoshi nascosti di tre colori differenti. Se sarai così fortunato da trovarli, scoprirai che sono ancora cuccioli.
Dovrai cibarli con 5 nemici per farli diventare adulti. Puoi trasportare un cucciolo di Yoshi nelle tue mani con il pulsante B.

Yoshi rossi

Queste piccole teste calde possono sputare palle di fuoco, non importa di che colore sia la conchiglia che tengono in bocca.

Yoshi blu

Una volta che gli Yoshi blu hanno in bocca una conchiglia, non importa il colore, possono volare per un certo periodo di tempo.

Yoshi gialli

Fino a che gli Yoshi gialli tengono delle conchiglie in bocca, non importa il colore, quando saltano creano delle nubi di sabbia.

9 Insieme a Luigi

Premi il pulsante R sullo **schermo mappa** per passare da Mario a suo fratello più giovane Luigi.

- Luigi è in grado si saltare più in alto di Mario, ma è un po' più lento.
- In volo Luigi con indosso la cappa, non è così veloce come Mario con la cappa.
- Le palle di fuoco che Luigi lancia rimbalzano più in alto che quelle di Mario.
- Quando Luigi cavalca Yoshi, esso può sputare subito i suoi nemici invece di ingoiarli.

MARIO BROS.

Selezione del gioco

Prima di iniziare

A Mario Bros. Classic possono giocare fino a quattro persone; due, tre o quattro possono sfidarsi in Mario Bros. Battle (la modalità Lotta).

Mario Bros. Classic

- Se giochi da solo a Mario Bros. Classic avrai bisogno di una sola cassetta di gioco.

- Giocando a Mario Bros. Classic con due o più persone sarà necessario disporre del numero esatto di cavi Game Link e una cassetta di gioco per ciascun giocatore

- Per giocare Mario Bros. Battle, si dovrà possedere il numero di cavi Game Link per Game Boy Advance necessari e una cassetta di gioco od eventualmente una cassetta per ciascun giocatore.

- **Giocando con più cassette non è necessario effettuare il caricamento e la trasmissione dei dati.**
- **La modalità Lotta è uguale sia con una cassetta che con più cassette.**

*Puoi usare questa cassetta di gioco con SUPER MARIO ADVANCE™ (Super Mario Bros. 2 / Mario Bros.).

Comandi

Pulsante L
- Sposta lo schermo su o giù (a seconda della posizione di Mario).

Pulsante R
- Scatta.

Pulsante A
- Salta.

Pulsante B
- Raccogli oggetti o i giocatori rivali.
- Scatta.

Pulsantiera di comando
- Spostati con ◄ o ►.
- Premi ▼ per abbassarti.
- Tieni premuto ▼ per accumulare energia e spiccare un salto super.

Start
- Pausa.
- Gioco.

Iniziare

1 Con una cassetta

Giocatore 1

(Il giocatore con la cassetta)

- Inserisci la cassetta di gioco nel Game Boy Advance e accendi la console.
- Dallo **schermo del titolo** seleziona MULTIPLAYER e premi START. Il sistema controllerà se i cavi sono collegati correttamente.
- Dopo la verifica della connessione, sullo schermo apparirà PRESS START, dovrai allora premere START.
- In seguito seleziona il livello di gioco (LEVEL) e imposta le opzioni palla di fuoco (FIREBALL) e svantaggi (HANDICAP) (il numero di monete con cui ogni giocatore inizia il gioco). Usa ▲ e ▼ per selezionare una voce di menu e ◄ e ► per impostare una determinata voce.
- Il giocatore 1 dovrà poi premere il pulsante A per inviare i dati alle console degli altri giocatori.

***Durante il caricamento dei dati sarà possibile vedere Mario correre sullo schermo. Quando Mario raggiunge la parte destra dello schermo il caricamento sarà terminato.**

***Giocando con i Cavi Game Link per Game Boy Advance gli interruttori di accensione dovranno essere su OFF prima di inserire i cavi. Per ulteriori informazioni sul collegamento dei cavi Game Link per Game Boy Advance, vedi capitolo "Gioco con più cassette e con una sola cassetta".**

Altri giocatori

- Mentre il sistema del giocatore 1 esegue il controllo delle connessioni dei cavi, sugli schermi degli altri giocatori correttamente collegati apparirà il logo GAME BOY.
- Quando il giocatore 1 avrà premuto START, sugli altri schermi collegati lampeggerà il logo NINTENDO. Ciò significa che è in corso il caricamento dei dati di gioco.

Su ogni schermo apparirà un Mario di colore diverso per ogni giocatore, in modo da riconoscere facilmente il proprio Mario.

Se compare la scritta ERROR! spegnete tutti gli interruttori (OFF), controllate le connessioni dei cavi e ripetete l'impostazione del gioco.

2 Battaglia a più cassette

La **modalità Lotta** con più cassette è la stessa che con una cassetta, ma non è necessario effettuare il caricamento.

Giocatore 1

(Il giocatore con il piccolo connettore viola inserito nel suo Game Boy Advance).

- Inserisci la cassetta di gioco nel Game Boy Advance e accendi la console.
- Sullo **schermo del titolo** seleziona MULTIPLAYER e poi premi START per far apparire lo **schermo multi giocatore**.
- Premi nuovamente START per far apparire lo **schermo Seleziona gioco** (CHOOSE A GAME). Successivamente scegli BATTLE.
- A questo punto seleziona il livello di gioco (LEVEL) e imposta le opzioni palla di fuoco (FIREBALL) e svantaggi (HANDICAP) (numero di monete con cui ogni giocatore inizia il gioco).
- Usa ▲ e ▼ per selezionare una voce di menu e ◄ e ► per impostare una determinata voce.
- Quando premi il pulsante A, un Mario di colore differente apparirà ad ogni giocatore. Premi START per iniziare il gioco.

Altri giocatori

- Dopo aver acceso i Game Boy Advance, scegliete MULTIPLAYER sullo **schermo del titolo**. Ogni giocatore aspetterà che il giocatore 1 esegua le impostazioni di gioco.
- Dopo che il giocatore 1 ha premuto START, apparirà un Mario di colore diverso per ogni giocatore. Premete START per iniziare a giocare.

Giocando nella modalità con più cassette, tutti gli interruttori di accensione dovranno essere su OFF prima di inserire il cavo o i cavi Game Link per Game Boy Advance.

Il gioco

1 Vincere

Acchiappa le monete

- Il primo giocatore che colleziona 5 monete, vince.
- Per ogni personaggio avversario sconfitto da uno dei tubi in cima allo schermo di gioco salterà fuori una moneta. Per capovolgere i nemici colpisci il pavimento sotto di loro. Quando sono capovolti, calciali fuori dallo schermo per eliminarli.
- Se tutti i giocatori sono a terra prima che 5 monete siano state raccolte, il giocatore in piedi è il vincitore.

2 Le mosse di Mario

- Se colpisci i tuoi rivali dal di sotto, rimarranno immobili per alcuni secondi.
- Se anche tu sei immobilizzato, premi ripetutamente il pulsante A per sbloccarti.
- Se salti sulla testa di un Mario rivale, premi il pulsante B per raccoglierlo. Premi nuovamente il pulsante B per lanciarlo contro i nemici o nel secchio dei rifiuti.
- Se sei stato raccolto da un altro giocatore premi ripetutamente ◄ o ► per scappare.
- Puoi saltare in alto e colpire la parte inferiore del blocco POW per immobilizzare tutti i tuoi rivali in un sol colpo. Puoi raccogliere e trasportare i blocchi POW saltando su di essi e premendo il pulsante B.

Schermo di gioco

1 Guarda lo schermo di gioco

Gioco

Il numero di monete collezionate da ogni giocatore viene mostrato durante il gioco.

- Se premi START durante il gioco e scegli START OVER (prova ancora), il gioco inizierà nuovamente dal primo round.

Dopo un round

YOU WIN (hai vinto) o YOU LOSE (hai perso) apparirà dopo ogni round.

Risultati totali

Il numero totale di vittorie per ogni giocatore apparirà fra i round.

- Premi START in questo schermo per iniziare una nuova battaglia.
- Il primo giocatore a vincere 5 round vince il gioco.

2 Descrizione dei nemici

Tartaspine Ribalta le tartaspine, i primi nemici che incontrerai, e falle sparire dallo schermo, ma stai attento perché ritorneranno dopo pochi secondi e saranno più veloci di prima.

Sfere di fuoco Se agisci nel momento giusto riuscirai a colpire il piano su cui si trovano proprio mentre atterrano, mettendole così fuori uso.

Congelino Se non riesci a mettere K.O. questo tizio, congelerà il suolo su cui cammini e ti farà scivolare.

Mosche armate Le mosche armate possono essere immobilizzate solo quando finiscono a terra. Per sbarazzarsene bisogna scegliere il momento giusto.

Granchietti I granchietti sono degli ossi duri, quindi dovrai colpirli due volte per immobilizzarli. Sono anche molto più veloci delle tartaspine.

Usare il secchio dei rifiuti

1 Usalo bene e usalo spesso

Quando giochi nella **modalità di sfida** tra due giocatori verrà visualizzato il secchio dei rifiuti nella parte bassa del livello. Se ne fai un buon uso avrai molte probabilità di vincere!

- Se raccogli il tuo rivale e lo porti al secchio dei rifiuti, il coperchio si aprirà, potrai così buttarcelo dentro. Il coperchio si richiuderà automaticamente tenendo quell'avversario alla larga per un po'.
- Quando sei nel secchio dei rifiuti, dovrai aspettare alcuni secondi prima che il coperchio si apra di nuovo. Quando si apre, salta fuori e ricomincia a giocare.
- Quando sei chiuso nel secchio dei rifiuti, l'altro giocatore potrà raccogliere delle monete, ma tu riceverai uno strumento speciale che potrebbe aiutarti a ribaltare la situazione!
- Se l'avversario si mette sul coperchio del secchio dei rifiuti per impedirti di uscire, usa il super salto per farlo cadere e poter così scappare dal secchio.
- Quando salti nel secchio dei rifiuti o se ti ci buttano, riceverai uno strumento a caso.

*Nel secchio ci sono quattro strumenti. Uno è un uovo che contiene uno degli altri tre strumenti disponibili. Non puoi sapere prima quello che riceverai, ma non dimenticare i vantaggi del secchio dei rifiuti quando elaborì la tua strategia.

Mario Bros. Classic

Il gioco

1 Un giocatore

- Inserisci la cassetta di gioco nel Game Boy Advance e accendi la console. Seleziona SINGLE PLAYER (un giocatore) dallo **schermo del titolo** e premi START per passare allo **schermo Seleziona gioco**. Seleziona MARIO BROS., e poi premi il pulsante A o START per confermare.
- Colpisci i nemici dal di sotto per farli cadere e dopo dai loro un calcio per farli sparire dallo schermo ed eliminarli dal gioco. Sconfiggi tutti i nemici per terminare il livello.

2 Giocare con un minimo di due fino a quattro giocatori

Giocatore 1

(Quello con il piccolo connettore viola inserito nel suo Game Boy Advance).

- Inserisci la cassetta di gioco nel Game Boy Advance e accendi la console.
- Seleziona MULTIPLAYER e premi START.
- Premi START sullo **schermo del titolo** per passare allo **schermo Seleziona gioco**. Seleziona CLASSIC, e poi premi il pulsante A o START per confermare.
- Per ogni giocatore apparirà un Mario di colore diverso sullo **schermo del titolo**. Premi START per iniziare a giocare.

Altri giocatori

- Accendete tutte le console e selezionate MULTIPLAYER.
- Quando il giocatore 1 preme START, sullo schermo di ogni giocatore apparirà un Mario di colore diverso. Il colore del Mario che vedete sarà lo stesso del Mario che userete per giocare.

Giocando in più giocatori è importante collaborare per poter terminare i livelli.

***Questa modalità richiede più cassette di gioco. Giocando con due o più giocatori sarà necessaria una cassetta di gioco per ciascun giocatore. È possibile utilizzare cassette di gioco Super Mario Advance.**

Trucchi e suggerimenti

Super Mario World

Scopri le serrature segrete!

Gli incroci rossi indicano i livelli che hanno degli obbiettivi aggiuntivi o serrature nascoste. Le chiavi, di solito, si trovano vicino a queste serrature. Prendile per aprire queste porte segrete. Yoshi, quando lo monti, trasporterà la chiave in bocca.

Star Road (strada stellata)

Ti attendono delle belle sorprese se troverai Star Road e ne risolverai i misteri!

Switch Palace (castello interruttore)

Un castello interruttore si trova sulla cima della montagna vicino a Yoshi's House. Arrivato lì, salta sul grande interruttore e tutti i mattoni tratteggiati diventeranno mattoni punto esclamativo, rendendoti molto più semplice terminare i livelli. Altri castello interruttore sono sparsi per Dinosaur Land, fai del tuo meglio per trovarli tutti.

Gioco con più cassette e con una sola cassetta

QUESTA CASSETTA DI GIOCO DISPONE DI UNA MODALITÀ PER PIÙ GIOCATORI CHE RICHIEDE IL CAVO GAME LINK PER GAME BOY ADVANCE™.

Apparecchi necessari

Game Boy Advance ..... **uno per giocatore**

Cassette di gioco
Gioco con più cassette ..... **una cassetta per giocatore**
Gioco con una cassetta ..... **una cassetta**

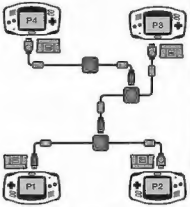
Cavi Game Link per Game Boy Advance ..... **Due giocatori: un cavo**
..... **Tre giocatori: due cavi**
..... **Quattro giocatori: tre cavi**

Istruzioni per il collegamento

Gioco con più cassette:

1. Assicuratevi che l'interruttore di tutti i Game Boy Advance sia su OFF, quindi inserite le cassette di gioco negli appositi alloggiamenti.
2. Collegate i cavi Game Link inserendoli nella presa di collegamento esterno (EXT) di ogni Game Boy Advance.
3. Spostate gli interruttori di accensione di tutti i Game Boy Advance su ON.
4. Adesso seguite le istruzioni per il gioco con più cassette.

- Giocando con solo due o tre giocatori, non si deve collegare un quarto Game Boy Advance.
- Il giocatore che inserisce il piccolo connettore viola nel suo Game Boy Advance sarà il giocatore 1.



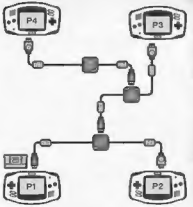
Game Boy Advance e cavo Game Link

Osservate la figura per la connessione dei cavi Game Link ai Game Boy Advance (notate che il connettore piccolo è di colore viola e quello grande è grigio).

Gioco con una cassetta:

1. Assicuratevi che l'interruttore di tutti i Game Boy Advance sia su OFF, quindi inserite la cassetta di gioco nell'apposito alloggiamento del giocatore 1.
2. Collegate i cavi Game Link.
3. Fate attenzione a inserire il piccolo connettore viola nel Game Boy Advance del giocatore 1 e i connettori grandi grigi negli altri Game Boy Advance e inserite i cavi Game Link nella presa di collegamento esterno (EXT).
4. Spostate gli interruttori di accensione di tutti i Game Boy Advance su ON.
5. Adesso seguite le istruzioni per il gioco con una cassetta.

- Giocando con solo due o tre giocatori, non si deve collegare un quarto Game Boy Advance.



Game Boy Advance e cavo Game Link

Osservate la figura per la connessione dei cavi Game Link ai Game Boy Advance (notate che la cassetta di gioco e il connettore piccolo di colore viola vanno inseriti nel Game Boy Advance del giocatore 1).

Risoluzione dei problemi

Nelle situazioni seguenti possono verificarsi dei problemi o può non riuscire il trasferimento dei dati:

- Quando si usano cavi diversi dai cavi Game Link per Game Boy Advance.
- Quando il cavo Game Link non è completamente inserito nel Game Boy Advance.
- Quando il cavo Game Link viene disinserito durante il trasferimento dei dati.
- Quando sono collegati più di quattro Game Boy Advance.
- Quando il cavo Game Link è collegato in modo errato.
- Quando la cassetta di gioco non è inserita nel Game Boy Advance del giocatore 1 (gioco con una cassetta).

Nintendo®

PRINTED IN GERMANY
IMPRIME EN ALLEMAGNE